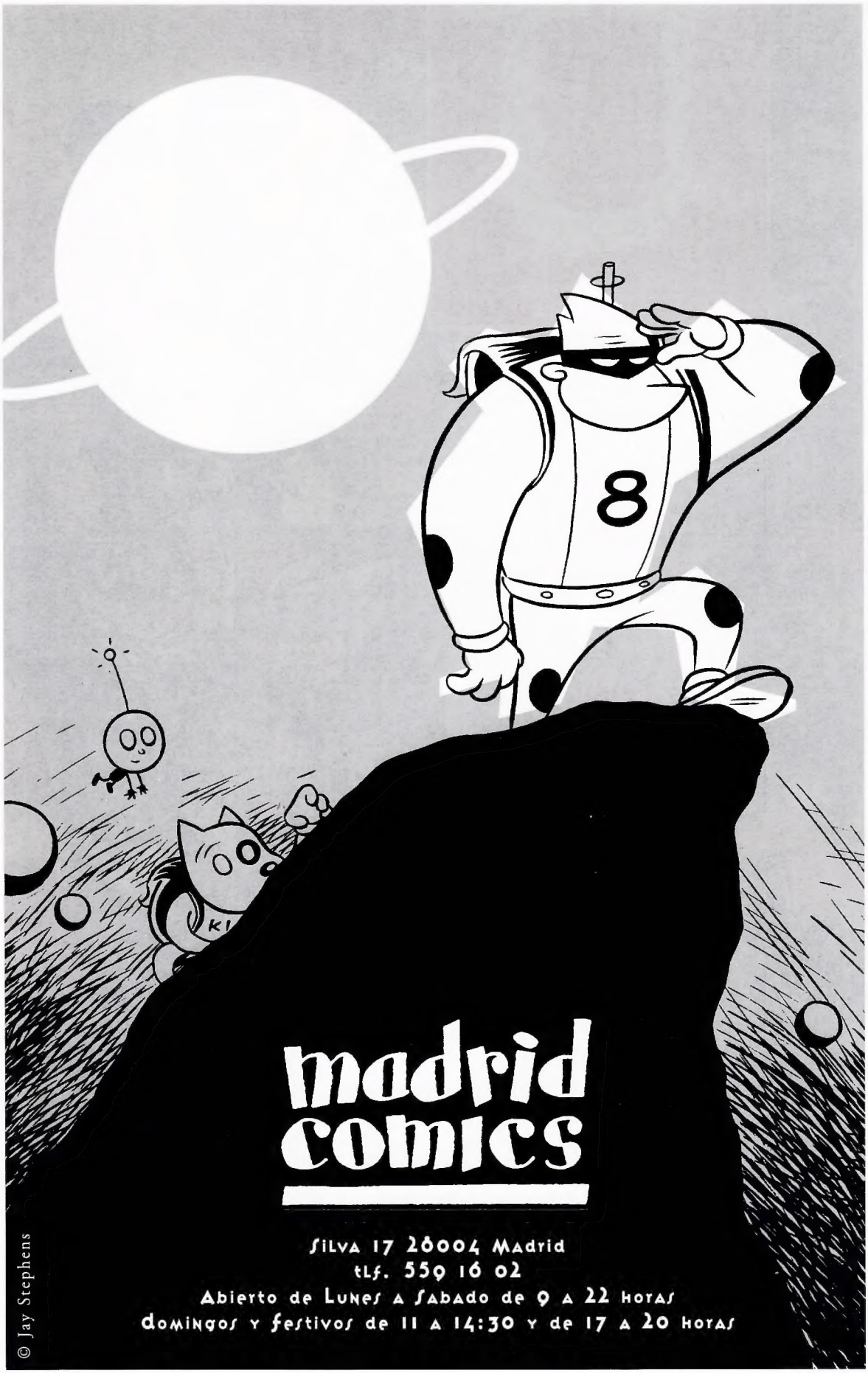
U

el hijo de urich

#3 ABRIL 1997
250 PTS.

CAMALEÓN EDICIONES


8
madrid
comics
Silva 17 28004 Madrid
tlf. 559 16 02
Abierto de Lunes a Sabado de 9 a 22 horas
domingos y festivos de 11 a 14:30 y de 17 a 20 horas
© Jay Stephens

U, EL HIJO DE URICH
#3, Marzo, 1997

EDITA
Camaleón Ediciones
COORDINACIÓN
Jose María Méndez
REDACCIÓN
Trajano Bermúdez, Luis Bustos, Jose María Méndez, David Muñoz, Francisco Naranjo, Javier Olivares, Gonzalo Quesada, Antonio Trashorras
COLABORAN EN ESTE NÚMERO
Enrique Bonet, Alfons Moliné, Francisco Pérez Navarro, Alex Samaranch, Jordi Sempere, Santiago Sequeiros
DISEÑO Y MAQUETA
Jose María Méndez, Luis Bustos & Workin' Paná
PORTADA
Mazinger-Z & Co., por Álvaro López; color de Nuria Peris y Álvaro López

© de todos los textos e ilustraciones propiedad de sus respectivos autores y/o editores.

FOTOLITOS
Dados 2
IMPRESIÓN
Imgesa

CONTACTOS

U. El Hijo de Urich,
C./Atocha 94,
28012 Madrid
urich@mail.sendanet.es

Camaleón Ediciones
C./ Vent 41, Bº,
08031 Barcelona
camaleon@lix.intercom.es

SUMARIO

2 NEWS
Tebeos en la Biblioteca Nacional•Más patadas para Rob Liefeld•Marvel da marcha atrás

4 EL CHIVATO
Del entintado al guión, ha recorrido un callado pero firme camino, y ha devuelto la sonrisa al Hombre sin Miedo: Karl Kesel.

5 ¡MANGA! UNA APROXIMACIÓN
¿Mangakas? ¿Otakus? ¿Shojo? ¿Jidaimono? Desde su tímida introducción hasta su arrollador desembarco en nuestro país, el manga viene suscitando encendidas pasiones y polémicas entre despectivos detractores y furibundos defensores. U el Hijo de Urich ha confeccionado un dossier orientativo y ha preguntado su opinión sobre el fenómeno a algunos de los responsables de su implantación en nuestro mercado.

26 TIERRA DE GIGANTES: FRANQUIN
El recientemente fallecido maestro francés inaugura esta nueva sección dedicada a rendir breve pero sentido homenaje a los genios consagrados del medio.

30 PORTAFOLIO: JOSE LUIS MUNUERA
Haciendo bueno aquello de que hay que triunfar fuera para que te reconozcan en suelo patrio, Jose Luis Munuera anda haciendo las Galias.

34 ARE YOU TALKIN' TO ME?
Nos gusta oír la voz de nuestros lectores, y a veces hasta la escuchamos.

36 NUEVOS AUTORES: GUÍA DE CAMPO
¿Quién dijo "crisis"? El pozo del talento autóctono dista mucho de estar seco.

37 RESEÑAS
El Bueno de Cuttlas•El Canon de los Comics•Ikkyu•El Octavo Día•Terminal City•The X-Files•It's a Good Life if You Don't Weaken

48 TIRAS
Y más.

TEBEOS EN LA BIBLIOTECA

El pasado 21 de Enero se inauguraba en la Biblioteca Nacional, sita en Madrid, la exposición *TEBEOS: LOS PRIMEROS CIEN AÑOS*, un recorrido referido a la producción del medio en nuestro país a lo largo de este primer siglo de vida.

Con el veterano **Antonio Lara** como comisario y **Alfredo Arias** como coordinador, la muestra ofrece un panorama de lo que ha dado la Historieta española desde sus inicios, rastreables hasta las primeras manifestaciones que pueden ser consideradas como tales a finales del pasado siglo, a través de los fondos de la Biblioteca y de la Hemeroteca, complementados con las aportaciones procedentes de colecciones privadas. Pese a lo reducido de su marco físico, la Exposición logra ofrecer a los visitantes una idea global bastante representativa, merced a los textos que acompañan a los materiales expuestos, en los que hay que reconocer una encomiable ecuanimidad que recoge de forma informativa y sin cargar las tintas las diferentes etapas y tendencias vividas por el medio en nuestro paupérrimo mercado autóctono. Conjugando lo arqueológico y lo didáctico, el conjunto resulta ameno tanto para neófitos como para aficionados, ofreciendo a los primeros una idea seria y respetuosa del medio sin caer en innecesarias autojustificaciones, y regalando a los segundos con el descubrimiento de un legado prácticamente oculto con joyas de la talla de **Mihura** o **K-Hito**.

Al éxito de la empresa contribuye no poco la labor de **Jesus Moreno**, diseñador espacial de la muestra y responsable de las cartelas de los textos, realizadas a modo de tira casi continua con un gusto exquisito.

La Exposición, que se clausurará el próximo 6 de Abril, ha venido acompañada además de un grueso catálogo, elaborado en su mayor parte por los responsables del evento, **Antonio Lara** y **Alfredo Arias**, aunque contando con la colaboración de algunas conocidas firmas especializadas como **Antonio Martín**, **Luis Conde**, **Felipe Hernández Cava**, **Lorenzo Díaz** o **Antonio Trashorras**.

La cara de la exposición tuvo su cruz en el ciclo de mesas redondas organizadas paralelamente que, pese a contar con presencias de peso como la del propio **Martín** o las de los autores **Federico del Barrio** y **Max**, se convirtió en el tópico recitado quejumbroso de lugares comunes, un triste espectáculo que contó diariamente con la asistencia de apenas una treintena de personas, y que alcanzó su punto más lamentable en la cuarta y última conferencia, *"Tebeos: Nuevas experiencias y futuro inmediato"*, en la que un dislocado **Jesús Cuadrado** emprendió una singular retahila de saldo de cuentas personales, completamente ajena al debate propuesto, ante la perplejidad -y la complicidad, en algún caso- de los presentes.

U el Hijo de Urich ofrecerá en su próximo número un texto más extenso al respecto.

MARVEL RETROCEDE

Las noticias sobre la convulsa situación del grupo empresarial Marvel se suceden, sorpresa tras sorpresa.

Por un lado, el blindado plan de derribo y captura emprendido por el tiburón financiero **Ron Perelman** [*ver NEWS del número anterior*] para hacerse con la propiedad absoluta de la compañía parece haberse encontrado con un escollo insalvable: el dictamen de la juez Helen Balick que ha otorgado al grupo de accionistas liderado por el principal rival de **Perelman**, **Carl Icahn**, el control de sus acciones -un total de 894 millones de dólares en bonos ejecutables sobre el 79% del *stock* accionarial del grupo Marvel- y, con ello, el control efectivo de la compañía. Sin embargo, el plan de protección de bancarrota emprendido por **Perelman** da prioridad a los acreedores sobre los accionistas, lo cual podría suponer un jugoso bocado para los bancos que han concedido créditos a Marvel para su reorganización.

Por otro lado, la editorial ha decidido afrontar la realidad y abandonar la distribución de sus productos a las librerías especializadas para tramitarla a través de la distribuidora Diamond Comics. Recordemos que, a mediados de

1995, Marvel adquirió la distribuidora Heroes World para acometer la distribución exclusiva de sus productos, una decisión que provocó una guerra entre las dos principales compañías de distribución norteamericanas, Diamond y Capital, de la que Capital salió herida de muerte al perder a varios de sus principales clientes, entre ellos DC, Image y Dark Horse, que firmaron contrato en exclusiva con Diamond. Tras una agonía de varios meses, Capital acabó por claudicar y fue absorbida por Diamond, que se convirtió así en distribuidora hegemónica del mercado norteamericano, una posición que ahora se consolida definitivamente con el nuevo contrato con Marvel.

El acuerdo, efectivo desde el pasado 26 de Febrero, concede a Diamond la distribución a puestos de venta especializados, mientras que Marvel conservará de momento la distribución a puestos de venta generales como quioscos y supermercados. Los productos de Marvel comenzarán a ser listados en el catálogo PREVIEWS de Diamond a partir del número correspondiente a Abril (Vol.VIII, nº 4), mientras que el catálogo de Marvel, MARVEL VISION, parece que continuará su andadura a modo de revista informativa, reduciendo su precio del actual 1.50 $ a la mitad, 0.75 $.

A WORLD WITHOUT LIEFELD

Si tan sólo hace un par de números comentábamos el aluvión de desgracias que estaba sufriendo el dibujante norteamericano **Rob Liefeld**, excesivo a todas luces para cualquier ser humano excepto para él, al menos entonces contaba con el notable bálsamo de un jugoso contrato con Marvel Comics para, en labor paralela a **Jim Lee**, revisar algunos de los principales personajes históricos de la casa. Pero ahora ha perdido incluso eso.

El proyecto *Heroes Reborn* (también conocido como *A World Without Heroes*) conmocionó al mercado estadounidense hace ahora poco más de medio año, principalmente por lo que se entendía como una declaración inequívoca de la fragilidad terminal de la antigua casa de las ideas. En una acción sin precedentes, Marvel contrató el trabajo de dos equipos externos -los estudios **Wildstorm** de **Jim Lee** y los **Extreme Studios** de **Rob Liefeld**- y les cedió el control casi pleno de cuatro de sus series puntales por un periodo de un año (doce números) renovable, a razón de dos por equipo -*FANTASTIC FOUR* y *IRON MAN* para **Wildstorm**, y *AVENGERS* y *CAPTAIN AMERICA* para **Extreme**-, por medio de inusuales y muy sustanciosos contratos que contemplaban entre sus clausulas un alto mínimo de ventas y la obligación de que los respectivos cabezas de estudio realizasen personalmente al menos los seis primeros números de una de las colecciones. Así, **Jim Lee** pasó a ocuparse de *FANTASTIC FOUR*, mientras que **Liefeld** se hizo cargo de *CAPTAIN AMERICA*.

Desde el principio, la diferencia de aceptación popular del trabajo de ambos autores fue notable (los servicios de intercambios de mensajes de Internet acogieron un encendido debate entre defensores y detractores de **Liefeld**, más agrio aún por el hecho de que su intervención en *CAPTAIN AMERICA* había echado por tierra la recuperación del personaje que venían llevando a cabo con bastante éxito **Mark Waid** y **Ron Garney**), pero, pese a todo, los libreros de Estados Unidos constataron un notable incremento en las ventas de todos los títulos implicados.

Sin embargo, no cesaban los constantes rumores sobre la inestabilidad del trato de **Liefeld** con Marvel y sus supuestos y reiterados retrasos en las entregas, aderezados con las sucesivas disputas con sus colaboradores.

El 3 de Marzo los rumores se materializaron en un escueto y vago comunicado de prensa emitido por Marvel en el que se informaba de que **Rob Liefeld** había quedado fuera del proyecto con efectos inmediatos, y que sería el estudio de **Jim Lee** el responsable de las colecciones asignadas en principio a **Liefeld** hasta la conclusión del año de contrato.

Marvel ha aducido como única razón pública las insatisfactorias ventas de los títulos regidos por **Liefeld**; pese a que las ventas actuales de *CAPTAIN AMERICA* doblan a las del anterior equipo creativo, parece ser que no han alcanzado el alto listón especificado en el contrato.

Walt Simonson y **Mike Ryan** se ocuparán ahora de *AVENGERS*, mientras que el *tandem* **James Robinson/ Joe Bennett** se encargará de *CAPTAIN AMERICA* hasta la finalización de *Heroes Reborn*, momento en el que está previsto el regreso de **Mark Waid**.

Con la publicación de *WATCHMEN* y *THE DARK KNIGHT RETURNS*, los tebeos de superhéroes vieron sus cimientos salvajemente sacudidos y, de pronto, todo era chungo, muy chungo, y los superhéroes dejaron de ser lo que son por definición, esto es, unos tipos bienpensantes hasta la bobería, simples y simplistas y algo ridículos, para convertirse en sujetos marcados por la tragedia, reñidos con su destino y con bastante mala uva, la verdad. Quizá el más marcado por esta maldición fue Daredevil, un personaje que iba malviviendo en el panteón Marvel hasta la llegada de **Frank Miller**. **Miller** le insufló nueva vida y lo dejó medio muerto. Para los aficionados, Daredevil y **Miller** empezaron a ser términos que se confundían, y la errática política editorial de Marvel con sus personajes no contribuyó precisamente a empequeñecer el mito. Durante diez años han desfilado por la colección guinistas de distintos pelajes, unos más lustrosos que otros, pero todos (sí, todos) sin pena ni gloria. Hasta **Karl Kesel**.

Karl Kesel nació el 7 de enero de 1959 en Rochester, Nueva York. Atraído desde niño por el dibujo y los tebeos en particular, pasó un año en la Academia neoyorquina de **Joe Kubert**, donde pronto descubrió que carecía de la paciencia necesaria para el dibujo detallado, decantándose por el entintado. El siguiente paso académico fue la Escuela Artísitica de la vecina Hartford, Connecticut. Sin terminar de graduarse, vuelve a Nueva York , y su primer trabajo aparece en *NEW TALENT SHOWCASE*, entintando los lápices de **Stan Woch** en una historia titulada *"BOBCAT"*.

Su trabajo llamó la atención de **Karen Berger**, a la sazón editora de DC, y pronto empezó a entintar a **Terry Shoemaker** y **Dan Jurgens** en *LEGION OF SUPER-HEROES*. El siguiente trabajo fue entintar a **George Pérez** en *HISTORY OF THE DC UNIVERSE* y, después, la enésima reordenación del universo DC, llamada esta vez *LEGENDS*. Empezó lo que sería una larga relación con Superman entintando los lápices de **John Byrne** en su revitalización del Hombre de Acero durante quince números.

Su primer trabajo como guionista también fue para DC, en la miniserie co-escrita al alimón con su esposa **Barbara Kesel** (de soltera, **Barbara Randall**) *THE HAWK AND THE DOVE*, entintando también a una joven promesa que con el tiempo se convertiría en polémica estrellita: un tal **Rob Liefeld**. Le siguieron otros trabajos, como el entintado de *NEWSBOY LEGION* o *SUICIDE SQUAD*, más algún proyecto como guionista que no llegó a ver la luz, como *THE CHALLENGERS OF THE UNKNOWN*.

De ahí a encargarse del primer superhéroe sólo había un paso, que **Kesel** pronto daría para escribir los guiones de *ADVENTURES OF SUPERMAN*, la colección más disfrutable de las cuatro que cuentan las andanzas de Clark Kent, gracias a la frescura de los guiones de **Kesel** y a los dibujos de **Stuart Immonen**. Marvel se pone en contacto con él para intentar despertar al dormido *fandom* de *DAREDEVIL*, y **Kesel** desembarca como un huracán llevándose todo tipo de malos rollos alrededor del personaje para concentrarse en las humoradas ligeras que habían muerto con el personaje hacía diez años. Aparte del sentido del humor, otra característica muy propia de **Kesel** es el magnífico tratamiento de los personjes secundarios, perfectamente creíbles y con vida propia y no meros apuntes al margen que sustentan al aventurero.

Precisamente cuando la crítica empezaba a resaltar y apreciar el trabjo de **Kesel** en *DAREDEVIL* se recibe la noticia de su marcha del título, amparándose en el cansancio que le produce trabajar en los guiones de tres títulos mensuales, *DAREDEVIL*, *ADVENTURES OF SUPERMAN* y *SUPERBOY AND THE RAVERS* -ésta en colaboración con **Steve Mattson**-, y aduciendo que la calidad de su trabajo se resentiría. También recurrió al socorrido "es que ya no sé qué hacer con el personaje". Todos ellos son motivos muy nobles, pero que no explican la marcha casi simultánea del editor de *DAREDEVIL*, **James Felder**, ni que **Kesel** hubiera explicado sus planes con el personaje en una reciente entrevista publicada en la revista especializada WIZARD.

Además de continuar escribiendo los guiones de *ADVENTURES OF SUPERMAN* y *SUPERBOY AND THE RAVERS*, **Karl Kesel** ha vuelto recientemente a las tareas que le abrieron las puertas de la industria entintando los lápices de **Matt Haley** en el especial *BATMAN: BATGIRL*, publicado para publicitar la última película del Hombre Murciélago.

Gonzalo Quesada

KARL KESEL

¡Manga!

¿Por qué una *Guía Manga para no iniciados*?

Se ha escrito mucho sobre la supuesta invasión nipona, el *tsunami* editorial que, casi sin previo aviso, se ha abalanzado sobre la indefensa industria del tebeo español dispuesto a barrer de los estantes de la librerías todo tebeo ajeno a su grafismo "repetitivo" e "infantil". Han pasado ya cinco años desde que Planeta-DeAgostini editara el nº 1 del superventas *DRAGON BALL* y a estas alturas está claro que el *manga* no sólo no ha derrumbado los vacilantes cimientos de nuestra industria, sino que (¡sorpresa!) el *tsunami* ha resultado ser un sólido salvavidas al que se han aferrado con uñas y dientes nuestros editores. Baste recordar lo que han significado *SUEÑOS, DRAGON BALL* (y su parodia *DRAGONFALL*) o NEKO -por poner sólo unos ejemplos- para sus respectivas editoriales. Y no sólo eso: como bien indicaba **Germán García** en una de las mesas redondas transcritas en el nº 1 de U, *"gracias al manga los lectores se han acostumbrado a comprar tebeos en blanco y negro en formato comic book y a no sentirse timados porque les cueste 250 o 300 ptas."*. Frente a las recurrentes tesis apocalípticas, la verdad es que da miedo pensar lo que hubiera sido de nuestra industria del tebeo sin el necesario recambiò generacional provocado por la llegada del *manga*. En 1997 parece claro que el *manga*, como en su momento los superhéroes o el "*comic* adulto", ya ha encontrado su lugar natural en el mercado una vez superado el primer lógico *boom*. En el texto que escribió para el catálogo de la exposición *TEBEOS : LOS PRIMEROS 100 AÑOS* de la Biblioteca Nacional , **Antonio Trashorras** aborda uno de los tópicos más citados al hablar del tema: *"Sí creo necesario mostrar mi escepticismo ante esa fácil teoría causal establecida entre el apogeo de unas formas de historieta (...) y el hundimiento de las otras (...) La masa de compradores que ha aupado el manga en estos últimos años no vivieron el ficticio boom del comic "adulto" de los ochenta simplemente porque, en su mayoría, aún no tenían ni edad para leer"*. Sin embargo, aún pueden leerse en algunas revistas especializadas textos en los que se arremete contra el *manga* desde la ignorancia más absoluta, confundiendo las cuatro cosas que se han publicado en castellano -por regla general tebeos de género fantástico para adolescentes- con toda la producción historietística del Japón, quizá el único país del mundo donde la historieta es considerada por el ciudadano de a pie un medio tan legitimo para contar historias como el cine o la literatura (se editan *mangas* sobre cualquier tema, con los mas variados grafismos y para todo tipo de públicos). Por otra parte, se publican en nuestro país infinidad de *fanzines* dedicados al *manga* escritos por hiperactivos (y en su mayor parte acríticos) *otakus* que parecen más preocupados por enfrascarse en bizantinas discusiones sobre las virtudes de la última entrega de las aventuras animadas de Son Goku que en explorar a fondo los cientos de diferentes caminos que ha seguido la edición de *manga* en el país del sol naciente.

Si en los 80 asistimos estupefactos a absurdos enfrentamientos entre partidarios de la línea clara y la línea chunga y acabamos hartos de defender la valía de los buenos tebeos de superhéroes, en los 90 resulta difícil leer textos sobre *manga* en revistas no especializadas que se acerquen sin prejuicios al fascinante mundo del *comic* japonés.

La *Guía Manga para no iniciados* de este U pretende servir de modesta brújula para todos aquellos lectores que se hayan preguntado alguna vez si realmente se editan buenos *mangas* en nuestro país. Evidentemente no son todos los que están ni están todos los que son, pero aun así esperamos que sean los suficientes para trazar un retrato fidedigno de la presencia en nuestro mercado del *comic* japonés.

(Una recomendación para todos aquellos que quieran profundizar en el tema: intentad conseguir algunos de los libros listados tras la guía de lectura y leeros el interesante apartado dedicado al *manga* en el *comic*-ensayo de **Scott McCloud** *CÓMO SE HACE UN CÓMIC*, publicado por Ediciones B.)

David Muñoz

una aproximación

Cronología del manga en España

1969

• En diciembre, la revista juvenil catalana CAVALL FORT publica en su nº 137/138, dentro de su sección *"MOSTRA DEL COMIC MUNDIAL"* (coordinada por **Antonio Martín**) una página de *TONDA HANEKO*, serie con protagonista infantil creada en los años 20 por **Rakuten Kitazawa**, uno de los fundadores de la Historieta japonesa. Probablemente la primera página de *manga* aparecida en España.

1980

• A partir de su número 5, la revista EL VÍBORA comienza a publicar algunas historias cortas de tipo *gekiga* (el equivalente dramático del *manga*) de **Yoshihiro Tatsumi**, convirtiéndose en el primer autor japonés publicado en España de manera regular.

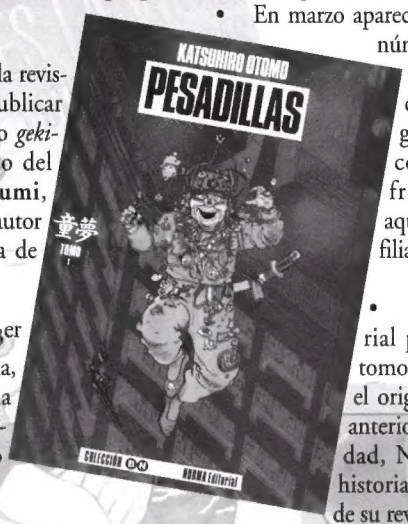
1983

• En mayo, en el curso del 3er Salón del Comic de Barcelona, aparece por primera vez una representación japonesa, consistente en un *stand* montado por la editorial Kodansha.

1984

• En marzo, Editorial Bruguera comienza a editar los cuadernos de *CANDY, CANDY*, el célebre *shojo manga* de **Kyoko Mizuki** (guión) y **Yumiko Igarashi** (dibujos), precedida por la publicación de algunas entregas por capítulos del mismo en el semanario para chicas LILY, de la misma editorial. Se trata de la primera colección de *manga* de aparición regular publicada en España, anticipándose al estreno en TVE de la serie de *anime* respectiva, en otoño de ese año.

• En mayo, coincidiendo con el IV Saló del Comic de Barcelona, Ediciones la Cúpula lanza el álbum *QUÉ TRISTE ES LA VIDA Y OTRAS HISTORIAS*, recopilando material de **Yoshihiro Tatsumi**. Se trata del primer álbum de *manga* publicado en España.



1990

• En febrero, TV3 inicia la emisión de *DRAGON BALL*, ignorando que en breve despertaría la aclamación de numerosos *fans* de todas las edades, quienes convertirían la serie en objeto de culto y, al no existir *merchandising* oficial de la misma, crearían un tráfico de fotocopias del *manga* original, a la par que otros objetos piratas con la efigie de Son Goku y compañía.

• En marzo aparece en los quioscos el primer número de la edición española de *AKIRA*, lanzada por Ediciones B bajo el sello Dragon Comics y en coproducción con la casa francesa Glénat (que por aquel entonces aún no poseía filial española).

1991

• En junio, Norma editorial pone a la venta el primer tomo de *PESADILLAS* (Domu, en el original), una obra de **Otomo** anterior a *AKIRA*. Con posterioridad, Norma presentará diversas historias cortas de **Otomo** dentro de su revista CIMOC.

1992

• El año se inicia con la "songokumanía" en sus momentos de mayor alza: Canal Sur y Telemadrid se añaden a las cadenas autonómicas que ya emitían la serie, mientras que prosigue el tráfico de fotocopias y la edición de fugaces *fanzines* dedicados a reproducir imágenes de la obra de **Toriyama**.

• En abril, Planeta-DeAgostini presenta los dos primeros lanzamientos de su línea de *manga*: *EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE* y *CRYING FREEMAN*.

• Del 6 al 10 de mayo se celebra la 10ª edición del Saló del Comic de Barcelona, la cual ofrece una exposición dedicada a *DRAGON BALL*, compuesta básicamente por fotocopias ampliadas de las páginas del *manga*. En la zona interna-

cional la editorial Kondansha posee un *stand*, donde anuncia su búsqueda de dibujantes españoles para sus propias publicaciones.

• También durante el Saló, Planeta-DeAgostini introduce el nº 1 de *Dragon Ball/Bola de Drac*, de aparición semanal, simultáneamente en edición castellana y catalana. La colección proseguirá ininterrumpidamente su andadura a lo largo de sus tres años y 153 números de existencia, hasta agotar el material en *stock*.

• En junio aparecen los siguientes lanzamientos de la línea Manga de Planeta-DeAgostini: *Kamui* -que introduce el *jidaimono* o *manga* ambientado en el Japón histórico- y *Grey*. En octubre, Planeta lanzará *Xenon* y *Baoh*.

• Ediciones La Cúpula lanza en junio un número "Especial Japón" de su revista El Víbora, con historietas de **Otomo**, **Tatsumi** -que vuelve así a sus páginas tras una larga ausencia-, **Tanaka**, etc.; de este último, se presentará por vez primera en España su perverso dinosaurio Gon. Este número extraordinario de El Víbora será el punto de partida para introducir material japonés con regularidad en dicho mensual, así como en la publicación de su mismo editor Kiss.

• En noviembre, Planeta-DeAgostini incorpora a *Dragon Ball* una colección "hermana", *Dragon Ball Z*, de aparición quincenal e igualmente editada al mismo tiempo en castellano y catalán, dedicada a presentar el material más reciente de este *manga*. La colección pasó seguidamente a mensual, cuando se agotó el material al ponerse al día con la producción habitual de **Toriyama**.

1993

• Algunos de los lanzamientos de Planeta-DeAgostini durante este año: en febrero, *Mai, la Chica con Poderes*; en abril, *Striker*; en junio, *Santuario*; en julio, *Alita: Ángel de Combate*; y en octubre, *3X3 Ojos*.

• Mayo de este año constituirá una fecha clave para los *otaku* del país al tener lugar, del 6 al 9 de dicho mes, la 11ª edición del Saló del Comic de Barcelona, la cual acoge al Japón como país invitado. Los *mangakas* invitados al Saló incluyen **Katushiro Otomo**, **Ryoichi Ikegami**, el dúo **Koji Inada/Riku Sanjo**, **Buichi Terasawa**, **Masachi Tanaka**, **Jiro Taniguchi** y el autor alternativo **Suehiro Maruo**.

• Planeta-DeAgostini presenta diversas novedades en su línea de *manga* con motivo del Saló, entre ellas la colección semanal (posteriormente quincenal) *Los Caballeros del Zodíaco*, por **Masami Kurumada**, *Patrulla Especial Ghost*, primera creación de **Masamune Shirow** editada en España, y la *premiere* en nuestro país de **Rumiko Takahashi** con la edición de la primera serie dedicada a su *Ranma 1/2*.

• La Cúpula, por su parte, lanza el primer tomo dedicado a *Gon*, por **Masachi Tanaka**, así como el volumen *Memories*, obra de **Otomo**.

• La Zona Internacional del Salón ostenta el récord de participación de editoriales japonesas: a la ya habitual Kodansha, se le añaden con sus respectivos *stands* Shueisha, Shogakukan y Kadokawa.

• En octubre aparece el primer número de Tsuzu, subtitulada *"Textos sobre manga"* y publicada por Camaleón Ediciones. Presentada como suplemento de la revista de información sobre historieta Krazy Comics (entonces a punto de desaparecer), se dedica básicamente a dar monografías sobre un autor en cada número (**Akira Toriyama** en el primero), con la peculiaridad de estar editada en formato oriental (esto es, con el orden de lectura de derecha a izquierda). Pese a que sólo tendrá tres números de vida, constituirá el "borrador" que permitirá a la misma editorial lanzar al año siguiente el más elaborado y ambicioso Neko.

• En noviembre, Norma Editorial inicia su línea de *manga* con la serie *Dominion* de **Masamune Shirow**.

• Tras el éxito alcanzado por la primera serie de *Ranma 1/2*, prosigue la edición por parte de Planeta DeAgostini de la obra de **Rumiko Takahashi**, apareciendo en diciembre la miniserie de dos números *El Mundo de Rumiko: Viaje por el Fuego*.

1994

• En enero, Norma Editorial prosigue su recién iniciada línea de *manga* con el lanzamiento de *Video Girl Ai*, el popularísimo manga fantástico-romántico de **Masakasu Katsura**; en febrero *Hunter* (*Cazador*) (con la particularidad de estar editada -por voluntad del autor- a la japonesa, es decir, con el orden de las páginas inverso al occidental); y en octubre, Norma ofrece en dos números -cuatro en su edición original- *Bubblegum Crisis*, primer ejemplo de *manga "made in USA"* que se edita en España. Norma despedirá el año lanzando *Silent Möbius* (que curiosamente había sido anunciada por Planeta-DeAgostini) y su primera incursión en el *manga* erótico: *Angel*, por **U-Jin**.

• En enero, Planeta-DeAgostini comienza a publicar *Doraemon*, coincidiendo con la emisión en todas las cadenas autonómicas de las aventuras del ingenioso gato cósmico creado por la pareja **Fujio-Fujiko**. Aunque iniciado como

colección semanal, el *manga* de *Doraemon* no conocerá la acogida esperada, pasando posteriormente a tener periodicidad mensual, para ser finalmente cancelado al año de su aparición.

- En mayo, durante el 12º Saló del Comic, se presentan diversas novedades relacionadas con el manga.
- Planeta-DeAgostini lanza una nueva edición de la primera serie de *Ranma 1/2*, recopilada íntegramente en un solo volumen, y vendida conjuntamente con el primer *OAV* basado en el mismo *manga*, a la par que inicia la segunda serie de esta creación de **Takahashi**. Además aparece el primer número de *Appleseed*, la obra más aplaudida de **Masamune Shirow**, cuya aparición en España había sido anunciada, curiosamente, a cargo de Norma el año anterior.
- Camaleón Ediciones presenta el primer número de Neko, subtitulada *"tu revista sobre manga"* y aparecida como sucesor del efímero Tsuzu; al igual que esta última, posee la particularidad de estar editada con el orden de lectura en sentido oriental.
- El 23 de septiembre tiene lugar en la librería valenciana Imágenes la presentación del primer número del *comic book Sueños*, obra de **Rafael Sousa** (guión) y **Javier Sánchez** (dibujos), el primer *manga "made in Spain"* (de temática erótica) editado comercialmente, de la mano de Glénat.
- Glénat lanza los *anime-comics* de *Porco Rosso* en cinco volúmenes, siendo los primeros *anime-comics* editados en España.
- Camaleón Ediciones lanza el número cero de *Dragon Fall*, parodia de ya-sabéis-quién, firmada por **Hi no Tori Studio**.
- Además de Neko, otras publicaciones sobre *manga* y *anime* destacables aparecidas durante el año son: Minami (editada en Madrid), Yoyoku (de Valencia), Manganiac (de Igualada, con la particularidad de estar editada en catalán), Kakrot Nihon (Sabadell), Video Japan Anime Fancine (dedicado a los videojuegos), las nuevas etapas (efímeras) de Otaku y Manganime, etc.

1995

- En marzo, Planeta DeAgostini lanza el primer número de su *anime comics*: *Dirty Pair*.
- También en marzo, Glénat España presenta el primer número de su revista Kabuki; subtitulada *"Comic y animación japonesa"*, se trata de la primera publicación sobre *manga* y *anime* con difusión normal en quioscos y librerías.
- Marzo trae además otra novedad de Planeta-DeAgostini: los dos primeros lanzamientos de su línea de tomos de *manga* en formato de bolsillo -al estilo de los volúmenes recopilatorios (*tankobon*) japoneses-, con los respectivos primeros números de *Bastard!!* y *El Puño de la Estrella del Norte*.
- Abril constituye un mes importante para los *otakus*, ya que el día 22 tiene lugar en Barcelona, en el centro cultural SAT, la 1ª Convención de Manga y Anime. Además de contar con *stands* de los principales editores de material relacionado con el *manga* y el *anime* del país, hubo una mesa redonda dedicada a los editores, otra sobre *fanzines*, presentación de novedades, un taller de *manga*, pase de videos, etc. El evento conoce un enorme éxito de público, lo cual confirma la futura conversión de esta experiencia-piloto en una auténtica convención dedicada al tema.
- Como novedades del mes, Planeta DeAgostini presenta el primer número de Shonen Mangazine, publicación quincenal que constituye el primer intento de lanzar una revista de *manga* a base de contenido misceláneo con series diversas, en la línea de los grandes semanarios japoneses. También efectúa su primera incursión en el campo del *shojo manga* con la novela gráfica *Promesa*, además de la segunda serie limitada de *Alita*.
- Por su parte, Norma lanza el primer número de la serie regular *Gamma, el Hombre de Hierro*, junto con dos novedades de **U-Jin**: el volumen de ilustraciones de temática de adolescentes femeninas *U-Jeune* y la colección *Visionary* la cual, editada en formato *comic book* de 16 páginas y vendida al precio de 125 ptas., representa el *manga* más barato del mercado español.
- Camaleón, además de continuar con la edición de *Dragon Fall*, aporta más colecciones de *manga* realizadas por autores españoles: *Kami Seeds*, escrito por **Carlos Portela** e ilustrado por **Fernando Iglesias** y **Víctor Rivas**; así como la revista de autores varios Ryu, con las firmas de **Carlos Olivares**, el **Hi no Tori Studio**, **Albert Monteys**, etc.
- Como novedades del 13er Saló del Comic de Barcelona (mayo), Planeta-DeAgostini lanza el primer tomo recopilatorio de *Dragon Ball* (reeditando la saga tras la conclusión, el mes anterior, de la serie original).
- También en junio aparece el libro *Mangavisión*, con el subtítulo *"Guía del tebeo japonés"*. Escrito por **Trajano Bermúdez**, es la primera obra íntegramente dedicada al *manga* en general realizada en España. La edita Glénat como nº 1 de su colección Biblioteca del Dr. Vértigo.
- En julio, Norma Comics presenta el primer número de Otaku, publicación dedicada a ofrecer artículos y reseñas sobre el *manga* y el *anime*, junto con historias de *manga* cortas realizadas por autores nacionales.

• También en julio aparece el primer número de la miniserie *VENGER ROBO GO*, editada por Planeta-DeAgostini y escrita por **Go Nagai** con dibujos de **Ken Ishikawa**. Primer *manga* del creador de *MAZINGER Z* editado en España.

• En septiembre, Manga Films lanza, en coedición con Salvat Editores, la colección MANGA MANIA, consistente en una enciclopedia del *manga* en fascículos, ofreciéndose cada uno de ellos con una película de video, de las ya comercializadas anteriormente por la casa. Con una duración prevista de 30 entregas de aparición quincenal, la iniciativa conoce un éxito considerable: más de 100.000 ejemplares del primer número, dedicado a *AKIRA*, llegan a venderse.

• La Cúpula inicia su línea Kiss Manga con la serie de cuatro *comic books MINIFALDAS*, de corte erótico.

• El acontecimiento número uno del año es, sin lugar a dudas, el Primer Salón del Manga, el Anime y el Videojuego, celebrado en Barcelona del 27 al 29 de octubre, teniendo lugar, al igual que el Saló del Comic, en la Estació de França, y organizado, como aquél, por Ficomic, bajo la dirección de **Carles Santamaría**. En el concurso de *manga* lanzado por el propio Salón, de entre sus 348 participantes se elige como ganador a **David Ramírez** con su historia *"MI PEQUEÑO TOMOKA"*, quedando *ex-aequo* con **Antonio Valentín** y **Vanessa Durán**, autores de *"KUNO & KAORI: CASOS INEXPLICABLES"*.

• Planeta-DeAgostini presenta como novedades para el Salón el primer número del *anime comic* de *SAILOR MOON*.

• Camaleón Ediciones apuesta fuertemente por el *manga* autóctono, lanzando nada menos que cinco *comic books* realizados por *mangakas* hispanos: *HIROMI*, por **Roger Ibáñez**; *BOUM!*, por **Carlos Olivares**; *YOGORE LA CHICA TÓXICA*, por **Cho-pi** y **Anna Coll**; *ZEON*, por **Mateo Guerrero**; y *AKUMA*, por **Nuria Peris** y **Roke González**.

• En noviembre, Glénat lanza la serie limitada de 6 números *VANITY ANGEL*, de temática erótica.

• El mismo mes, Glénat lanza el primer número de *VERSIÓN.1*.

1996

• Planeta-DeAgostini publica *SIEMPRE ES DOMINGO*, además del primero de dos números extra de SHONEN MANGAZINE, el cual desaparecerá tras 24 números; junio trae la reaparición de *DORAEMON*; y en noviembre aparece el primer tomo de una serie de dos, *TEATRO MANGA*, de **Akira Toriyama**.

• La ciudad de Albacete alberga, los días 24 y 25 de febrero, la primera edición de Albanime, convención de *manga* y *anime* coordinada por **Lázaro Muñoz**.

• En febrero, Camaleón presenta el nº 1 de SUKEBE, revista de varios autores de corte erótico.

• Norma ofrece en febrero la primera entrega de *LA LEYENDA DE MADRE SARAH*; en abril, la 2ª serie de *SILENT MÖBIUS*; y en diciembre, *LA ESPADA DEL INMORTAL*.

• Glénat lanza en abril dos *mangas* eróticos de cosecha propia: *CHICHI SQUAD* y *YOKO*, obra de **José Miguel Álvarez** e **Ismael Ferrer**, respectivamente. En agosto ofrece, tras casi un año de demora, el primer volumen de *SAILOR MOON*.

• Novedades del 14º Saló del Comic, celebrado del 9 al 12 de mayo. Planeta-DeAgostini: *TENCHI MUYO*, *TOKYO BABYLON*, la novela gráfica *LA ESCOLTA DEL SULTÁN*, *SHIN-CHAN* y la serie de 5 números *EL BRAZO DE DIOS*, realizada por el español **Jaime Brocal-Remohí** para la revista COMIC MORNING, editada por Kodansha. Dentro de su recién estranada línea de **comic books** hispanos, Laberinto, ofrece el *manga DESAFÍO*, con guión de **Roke González** y dibujos de **Carlos Javier Olivares**. Glénat añade a su línea de *manga* erótico la miniserie *TENTACIONES*. Camaleón prosigue su oferta de *manga* español con títulos como *UNO ENTRE UN MILLÓN*, de **Vanessa Durán**.

• Del 11 al 13 de octubre, Barcelona acoge el II Salón del Manga y el Videojuego. Las novedades que Planeta-DeAgostini presenta para dicho evento son: *AH! MI DIOSA*, una nueva serie de *3X3 OJOS*, *GUNDAM 0080*, la 2ª serie de *STRIKER*, la novela gráfica *RECORD OF LODOSS WAR* y el volumen de ilustraciones *AKIRA TORIYAMA THE WORLD* y su manual *TALLER DE MANGA*. Norma ofrece la 2ª serie de *DARK ANGEL*, la serie erótica *VIRGIN DOLLS*, el *manga "made in USA" DIRTY PAIR* y los primeros tomos de la colección Manga Gran Volumen: *RG VEDA*, *SERAPHIC FEATHER* y *SHADOW LADY*. La Cúpula lanza la serie erótica *TURGENCIAS*.

• En noviembre, La Cúpula presenta otro *manga* erótico, *BOLLICAOS*. Debido a presiones de la casa Panrico, la cual fabrica los pastelitos de igual nombre, la editorial se ve forzada a cambiar su nombre original por el de *REVOLTOSAS*.

Alfons Moliné

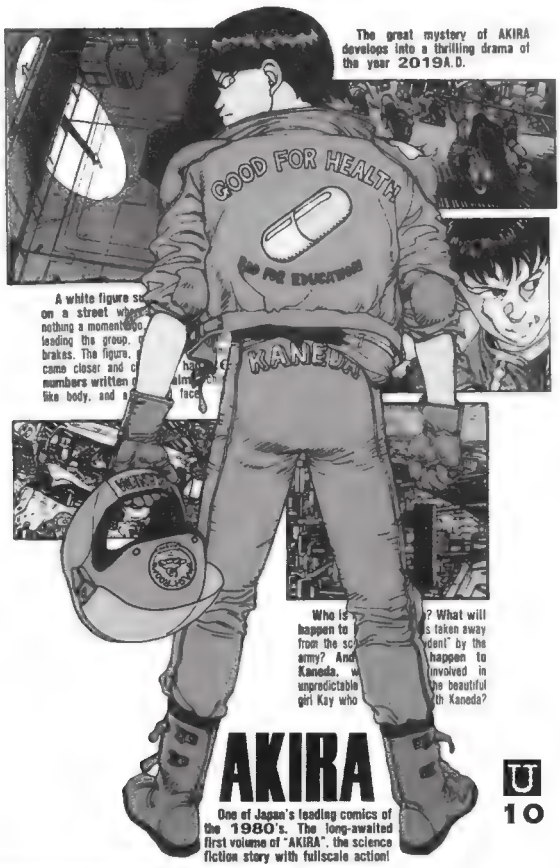
Eextractado de "MANGA Y ANIME EN ESPAÑA: UNA CRONOLOGÍA", publicado en la revista SHONEN MANGAZINE.

guía de Lectura

Akira
katsuhiro otomo
Dragón Comics (Ediciones B)\Glénat

Cuando se publicaron en castellano los primeros números de *Akira* fuimos muchos los que pensamos que sus peculiares características formales eran comunes al resto de la producción de *manga*. Así, en los tebeos japoneses las escenas de acción se alargaban durante decenas de páginas repletas de líneas cinéticas convergentes, y un argumento resumible en dos líneas podía servir para escribir varios volúmenes de cientos de páginas. Afortunadamente, poco después descubrimos que no, que el *manga* era otra cosa, y no sólo los delirios metafísico-arquitectónicos de **Katsuhiro Otomo**. Cinco años después de que empezara a editarse he podido leer por fin la decepcionante conclusión de *Akira*. La marciana catarsis cósmica -especie de cruce entre *Mad Max* y *2001*- de la versión cinematográfica que también dirigió **Otomo** era preferible a esta aburrida sucesión de anticlimáticos falsos finales. Aun así, es imposible leer *Akira* de un tirón y no quedarse pasmado ante la pericia técnica (casi exhibicionista) de **Otomo** y sus ayudantes.
(Además, uno se pregunta qué se les estaría pasando por la cabeza cuando se plantearon narrar esta epopeya psicoanalítica de corte fantacientífico, tocada desde el principio por su exceso de ambición).

David Muñoz


The great mystery of AKIRA develops into a thrilling drama of the year 2019A.D.
GOOD FOR HEALTH
KANEDA
AKIRA
One of Japan's leading comics of the 1980's. The long-awaited first volume of "AKIRA", the science fiction story with fullscale action!
U
10

Alita
Yukito Kishiro
Planeta-DeAgostini

Al menos por lo que ha demostrado en *Alita*, nadie domina mejor que **Yukito Kishiro** las arteras estratagemas del sentimentalismo. Lo que a simple vista parece otra serie más de *manga* con *cyborg* asesino montado sobre carrocería estilo **Pamela Anderson** enfrentado a mil y un guerreros tecno-orgánicos en un futuro desolador es, en realidad, una complejísima maquinaria diseñada con calculadora crueldad para sacar a flor de piel lo más ruin y vulnerable de nuestros instintos y deseos y obligarnos a gastar cuatro perras en el número siguiente. Desde su inicio, cada serie de *Alita* ha superado a la anterior en lo complicado y traumático de los enfrentamientos fraticidas, suicidas y genocidas. Si en una de estas series Alita, que es una cazadora de recompensas, descubría que el único amor de su vida es un criminal por el cual se ofrece un jugoso botín, y aquel drama concluía con una escena de las de llorar a moco tendido, en otra de las series nuestra heroína se enfrenta con un odio estúpido y empecinado al hombre que ha sido como un padre para ella, mientras se desarrolla paralelamente una historia en la que dos hermanos que irremediablemente se han ganado nuestro corazón han de tener un trágico final; y cuando pare-

ce que **Kishiro** ha forzado la mano hasta el límite, que no puede plantear un nuevo dilema más deprimente que el anterior, en la serie siguiente lo supera, de manera increíble y frustrante para el lector que sólo quiere que Alita disfrute un poco de una puñetera vez, y que deje de encontrarse con enemigos a los que da pena que maten... Lo funesto del destino, lo desolador de los sentimientos, lo doloroso de las relaciones humanas, todo eso es sólo arcilla en manos de **Kishiro**, que suele moldearlo en la forma aparentemente poco sutil de feroces batallas y diálogos desarrollados mediante gritos espeluznantes.

(Extraído de la reseña publicada en U Especial nº 1, agosto de 1996)

Trajano Bermúdez

dr. koh
junichi nojo
Planeta-DeAgostini

Despreciado por la crítica, el público y las personas sensatas en general, *DR. KOH* fue una de las grandes aportaciones ignoradas de SHONEN MANGAZINE al mapa del *comic* japonés en España. Un total de tres historias del Hércules Quirúrgico aparecieron en las páginas de SHONEN nos. 9 al 11, 17 y 18 y en un extra compartido con la excelente *HELLO!* de **Makoto Kobayashi**. El Dr. Koh es un joven y misterioso médico que, con sus gafas negras y su gabardina, aparece inesperadamente para "curar el cuerpo y el alma" de casos clínicos desesperados, siempre y cuando se trate de un día lluvioso (condición, esta última, imprescindible). Figura legendaria, especie de Monstruo del Lago Ness sanitario, Koh es, de hecho, un superhéroe de los quirófanos que interviene en secreto, realizando operaciones portentosamente extravagantes y marchándose después sin pasar factura. Pero en este tebeo las hazañas del Coloso del Bisturí son lo de menos, lo fundamental son los dolorosos diagnósticos del sufrimiento, la crueldad o la envidia que nos ofrecen las fabulillas que protagonizan hombres dispuestos a entregar su vida por una causa política, hermanas devastadas por la tragedia o matrimonios carcomidos por la enfermedad. Afortunadamente, **Nojo** concluye siempre con una terapéutica luz de esperanza, incluso cuando la muerte es inevitable, de manera que al llegar a la última página podemos recuperarnos, al menos en parte, del impacto producido por el drama humano que acabamos de presenciar.

El tono narrativo responde, por otra parte, al que esperaríamos en un relato de superseres cósmicos, robots gigantes o, al menos, *yakuzas* tatuados, así que la exageración formal responde adecuadamente a lo excesivo del contenido, confirmando la exquisita brutalidad de uno de los *mangas* más inconfundiblemente japoneses que hemos visto por aquí.

T.B.

doraemon
fujio-f-fujiko
Planeta-DeAgostini

Nobita Nobi es un desgraciado. Un paria, un don nadie ridiculizado por sus amigos, sus compañeros, sus padres y sus vecinos. Nobita Nobi es tan desgraciado que la colección que protagoniza no lleva su nombre, sino el de su gato. Un gato-robot que sus descendientes le han traído del futuro para intentar enmendar los estropicios que Nobita cometió en el pasado y que han llevado a la familia Nobi del futuro a ser unos pobres mindundis. Doraemon, el gato, trae suficientes artilugios y cachivaches como para solucionarle la vida a varias generaciones de Nobitas, pero este chico se encargará de hacer mal uso, estropear, abusar o darle la vuelta hasta al cacharro más inocuo, como un **Jerry Lewis** con mala baba.

Estas son las premisas básicas de *DORAEMON*, la mejor serie que se está publicando ahora mismo en España, *manga* o no *manga*. Los veteranos **Hiroshi Fujimoto** y **Moto Abiko**, bajo seudónimo, le sacan toda la punta posible al humor elemental y los *gags* recurrentes. Una serie bárbara disfrazada de inofensiva lectura infantil.

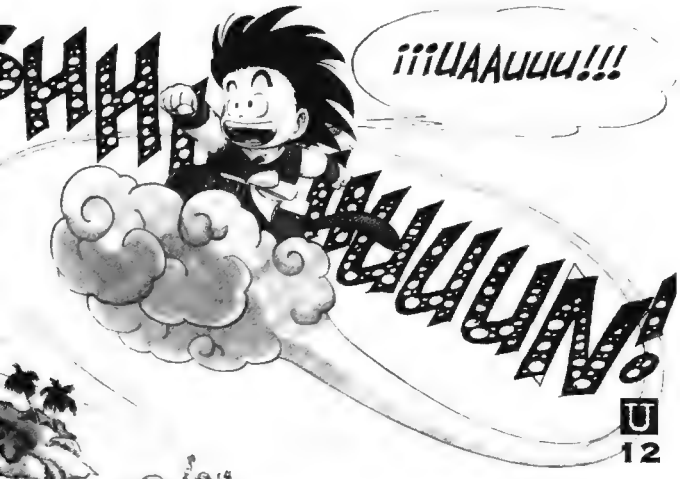
gonzalo quesada

dragon ball
akira toriyama
Planeta-DeAgostini

La madre del cordero. La serie que, prácticamente en solitario, es responsable de la penetración del *manga* en España, primero a través de la televisión y después en su versión historietística. Recopilada desde mayo de 1995 en atractivos tomitos de unas 200 páginas de los que han salido 22 a la hora de redactar estas líneas, la obra magna de **Akira Toriyama** es, además, un tebeo extraordinario. Historieta en estado puro, exhibe el tipo de coherencia interna entre conceptos desquiciados que sólo se halla en los momentos cumbres del medio. El inicio de la serie da la bienvenida al público no iniciado en el *manga*. Humor, aventura, emoción juvenil y un puñado de ideas estrafalarias que definen el campo imaginativo de un **Akira Toriyama** explosivo, más aún ante nuestros ojos occidentales desacostumbrados a ciertas rutinas típicamente japonesas. Sorprenden sobremanera los saltos narrativos de varios años (Son Goku, el protagonista infantil, reaparece tras el final de una aventura ya adulto y con un hijo). Con el tiempo, **Toriyama** delega mayores responsabilidades en su equipo y el tono de *DRAGON BALL* sintoniza más con el de los videojuegos (en concreto, la variedad *MORTAL KOMBAT* o *STREET FIGHTER*). Mayor dramatismo, menos humor, y una cascada de combates singulares en continua escalada de poder. Algunos de los duelos se extienden durante ¡varios volúmenes ! A la conclusión de la batalla, se entra en un nuevo estadio: aparece un enemigo aún más poderoso y Son Goku debe subir otro escalón en su ascenso hacia la divinidad. Lógicamente, el argumento perderá interés para buen número de lectores, pero justo es reconocer que, aun con esas limitaciones, el guión sigue exhibiendo un considerable número de recursos.

Recientemente, Planeta-DeAgostini ha puesto a la venta el primer volumen de *EL TEATRO MANGA DE AKIRA TORIYAMA*, recopilación de historietas cortas que el Rey Midas de las viñetas realizó en sus inicios, y que resulta poco más que un insípido catálogo de balbuceos de lo que luego ha desarrollado en sus obras más conocidas.

T.B.



gamma el hombre de hierro
yasuhito yamamoto
Norma Editorial

Los 11 números que Norma publicó entre 1995 y 1996 de *GAMMA EL HOMBRE DE HIERRO*, obra de **Yasuhito Yamamoto**, no bastaron para hacerle un hueco en el mercado español, pero sí para dejar maravillado a un reducido grupo de lectores que se nutre, en buena parte, de profesionales del medio. *GAMMA* suscitó muchos comentarios, entre ellos el más recurrente el de la originalidad de su tema: protagonizada por un empleado de una gran compañía en su doble vertiente de trabajador y de hombre de familia gris y apocado (excepto en los contados momentos en los que se le cruzan los cables y sufre una transformación tipo Hulk), la serie es una sátira doméstica que visita todos los territorios habitua-

les en la vida del hombre urbano de nuestros días. Aunque en los tebeos sea menos habitual que la imposición de la justicia a base de cachiporrazos, la premisa tampoco es demasiado novedosa. Sí impresiona, sin embargo, el despliegue de técnicas que hace **Yamamoto** para presentar su producto: manejo pavoroso de varios tiempos narrativos paralelos y entrecruzados; alternancia entre el realismo y la caricatura contundente, no en secuencias sucesivas, sino en la misma; violentos primeros planos que saltan amenazándonos desde escenas de placidez costumbrista. Además, *GAMMA* es divertido, pero vamos, graciosísimo. Y, sin embargo, **Yamamoto** va más allá de la originalidad, la brillantez formal y el chiste agradecido, regando todas sus páginas con un malestar difícil de identificar pero del que es imposible despegarse. Como si de un **Robert Crumb** educado por **Go Nagai** se tratase, explora descarnadamente los miedos y angustias más inconfesables del acomplejado hombre común. Inolvidable el primer plano del culo de la futura mujer de Gamma cagando en el campo.

T.B.

GON
MASASHI TANAKA
Ediciones La Cúpula

Hasta el momento se han publicado tres álbumes recopilando las aventuras de Gon (también aparece de forma irregular en las páginas de la revista EL VÍBORA).

Gon es un tiranosaurio enano y cabroncete que lucha por salir adelante en un mundo salvaje habitado únicamente por animales. Aunque debido a su pequeño tamaño tiene todas las de perder, el caprichoso e inteligente Gon se las arregla para salirse siempre con la suya. Gon es un superviviente, como su creador, **Masashi Tanaka**, un *mangaka* que ya había publicado sin suerte varias series en las revistas de Kodansha hasta que la aparición en 1991 de la primera entrega de las divertidas aventuras de Gon en las páginas de la revista COMIC MORNING le convirtió de la noche a la mañana en una superestrella. El abigarrado dibujo de **Tanaka**, su minucioso trabajo con la plumilla y la ausencia total de diálogos y textos de apoyo no impiden que las correrías de este justiciero amoral de medio metro estén narradas con una espectacular fluidez digna del *cartoon* mas enloquecido. Barroco primo lejano del Correcaminos de la Warner, Gon tiene la suerte de disfrutar de una edición española que roza la perfección.

D.M.

JULIETTE, JE T'AIME
RUMIKO TAKAHASHI
Planeta-DeAgostini

Los 7 números de *JULIETTE JE T'AIME*, de **Rumiko Takahashi**, publicados por Planeta-DeAgostini entre 1994 y 1995, son apenas un aperitivo de lo que, de haber tenido respuesta por parte del público, podía haberse convertido en uno de los mayores festines historietísticos jamás vistos en España. Cada vez que pienso en *MAISON IKKOKU* (el título por el que estoy acostumbrado a hablar de *JULIETTE JE T'AIME*), su nombre se desliza inconscientemente entre los de los más grandes tebeos que he leído en mi vida. Y con cada nueva entrega de la edición americana de Viz Comics (ya han salido más de 45 números, repartidos en diversas series limitadas) aumenta la convicción.

Antes que nada, una advertencia: no hay en

Maison Ikkoku pistolas, ni persecuciones, ni ciberarmaduras, ni sociedades secretas, ni experimentos radiactivos, ni siquiera *yakuzas*. Sí hay, sin embargo, una tensión mantenida de forma insorportablemente agónica a lo largo de miles de páginas, una tensión aderezada con inteligentísimas situaciones de comedia realista y los sinsabores del vivir cada día de un grupo de personajes que, caracterizados con dos trazos gruesos, desprenden un aroma humano extraordinariamente veraz. Los *fans* de la **Rumiko** de *Lamu*, *Ranma 1/2* o incluso la más comedida *One-Pound Gospel* no encontrarán aquí el histrionismo y la exageración tan propios de la mejor dibujante de *comics* del mundo. Sin embargo, con un despliegue de sabiduría, **Takahashi** hace jugoso lo llano, y mantiene el nivel (¡qué digo! lo eleva) aún después de montañas de páginas dibujando planos medios de personas hablando en una habitación. Al final, sólo es una historia de amor que nunca acaba de materializarse entre una joven viuda y un estudiante no muy aventajado que se relacionan a través de la casa de huéspedes que ella regenta y en la que él habita, junto a una caterva de tipos verdaderamente delirantes que contribuyen a hacer de cada día algo inesperado. La obra está estructurada en episodios cortos autoconclusivos que afluyen en el relato-río, de manera que, a pesar de la enormidad del proyecto, cualquier momento es bueno para subirse al carro y disfrutar de unos minutos de magia cotidiana.

T.B.

Miss 130
chiyoji
Ediciones La Cúpula

Chorreantes e intimidatorias montañas cárnicas de formas voluptuosamente femeninas enroscadas en acrobáticas posturas sexuales con *partenaires* escuchimizados y superados por la situación cuando no simplemente inoperantes. Totémicas, arcillosas e hipermásticas protohembras erigidas en auténticos martillos pilones de la descodificación afrodiasíaca Oriente-Occidente con la humillación (casi siempre masculina) y el morbo más *bizarre* (vello axilar, descontrolada lactoproducción mamaria, coprofilia, fascinación por la vejez, obsesivo recurso a substitutos de pene a cual más extravagante, fetichismos varios...) como desasosegantes puntos de encuentro.

Mucho se podría decir sobre por qué las trempantes historietas de **Chiyoji**, además de ejemplificar lo que puede ser "buen porno", resultan obras de enorme atractivo sociológico. En espera de ese artículo sobre pornografía japonesa que (amenazo) escribiré algún día, sirvan estos capciosos interrogantes para provocar una mínima atención hacia dicho material: ¿No se suponía a los nipones mayoritariamente fascinados por cierto ideal femenino de naturaleza nínfica? ¿Cómo funcionarán en los usos onanistas del Sol Naciente estas piezas que, trasmitidas a nosotros, adquieren tintes familiares (esa orografía femenina abundante, tan esencialmente mediterránea) aunque, al tiempo, contradictoria y repulsivamente ajenos?

Antonio Trashorras

One-Pound Gospel
rumiko takahashi
Planeta-DeAgostini

La señorita **Takahashi** se convirtió en una megaestrella explotando las invasiones espaciales y el concepto del *ying* y el *yang* y las dobles personalidades. Debió decidir entonces que ya era hora de hacer algo más *down to earth*, más mundano, lejos de las fantasías que proponían tanto *Urusei Yatsura* como *Ranma 1/2*, volviendo al aire que ya había cultivado con éxito en *Maison Ikkoku*, sin duda su obra larga más redonda.

Como en la mayoría de sus obras, la situación base en *One-Pound Gospel* es una historia de amor. Y, como en la mayoría de sus obras, la pareja no puede ser más desconcertante: en este caso, un boxeador y una monja (una novicia, para ser exactos). El protagonista masculino, como también suele ser costumbre, es un puro desastre. Es incapaz de mantenerse en el peso de puro tragón, y en esta lucha contra las calorías contará con la ayuda de la hermana Angela, decidida a que se deje de tonterías. Por supuesto, el boxeador cae rendido a los pies de la hermana, pero ella ya está comprometida con Más Altas

Instancias. Pero, si es así, ¿por qué le late a la hermana el corazón más deprisa durante las peleas de Kosaku? La serie se completa, como también es habitual, con un elenco de secundarios de auténtico lujo (particularmente, el descorazonado entrenador o sus sucesivos contrincantes en el cuadrilátero, cada uno con sus propias razones para machacar a Kosaku), auténticamente geniales. Así se obtiene una comedia a la medida de **Rumiko**, esto es, desternillante y sorprendente sucesivamente, como también es costumbre. Los *fans* de **Takahashi** aún nos estamos preguntando dónde está el límite de esta mujer.

g.q.

patrulla especial ghost
masamune shirow
Planeta-DeAgostini

Además del más sugestivo cultivador actual de la ficción especulativa en terreno viñetero, **Masamune Shirow** resulta uno de los autores más iconoclastas y libres al afrontar el medio de todo el panorama mundial. *Rara avis* de la fabulación cuya compleja y poco digestiva obra se ubica en las Antípodas de la fluidez propia del tebeo nipón, grafista portentoso y narrador rudimentario, **Shirow** es un *mangaka* condenado a la incomprensión de aquellos lectores renuentes a asimilar tanto su tendencia a la desmesura conceptual como su desinterés por la manipulación dramática con vistas al impacto emocional.

Pese a volcarse (como siempre) en la construcción de un tapiz teórico levemente narrativo sobrealimentado de datos e ideas, el autor insufló en *Patrulla Especial Ghost* (obra que, para mí, constituye su trabajo más depurado, por delante de tebeos más "ligeros" y agradecidos como *Orion* o *Dominion* e incluso de su monumental *Appleseed*) un aliento de genuina melancolía, de sombría languidez, de apagada tragedia que provocó en sus seguidores el descubrimiento de un **Shirow** inusualmente circunspecto, autoconscientemente grave... gélidamente emotivo.

- SAGRADO CENTRO ASISTENCIAL ?
ES UN INSTITUTO BENÉFICO MAY RECOGE A HUÉRFANOS DE GUERRA LOS CRÍA LOS EDUCA Y LES BUSCA UN PUESTO DE TRABAJ

A.T.

pesadillas
katsuhiro otomo
Norma Editorial

Sin retirarle, ni mucho menos, a la elefantiásica *Akira* el tratamiento de "usted", lo cierto es que he acabado considerando este compacto mecanismo de dimensiones exactas y adrenalina contenida titulado *Pesadillas* (*Domu*) como el trabajo más logrado de **Otomo**. Obra reconcentrada y sin asomo del amorfo gigantismo que otorga a *Akira* todo su contradictorio poder de fascinación, *Pesadillas* es un *psycothriller* paranormal perfectamente tensado que, partiendo de una magra premisa, permite a **Otomo** desplegar, por un lado, todo un medido catálogo de efectos *in crescendo* que, de camino hacia el previsible paroxismo, convierten su lectura en una gozosa caja de truenos con el suspense "por la cara" casi como único *leit motiv* y, por otro, definir algunas

de las fijaciones temáticas (los grandes mamuts de cemento y las especiales, viciadas relaciones humanas por ellos fomentadas, la vejez, los poderes psíquicos, la destrucción arquitectónica...) que marcarán su futuro *corpus* creativo, desde *QUÉ HORROR DE APARTAMENTO* hasta *MEMORIES*, pasando, por supuesto, por la capitelina *AKIRA*. Modesto (al menos dentro de la trayectoria de **Otomo**) ejercicio de estilo, *PESADILLAS* deviene lectura memorable a poco que uno guste del *thriller* artificioso, efectista y especular, y entre con buen pie (es decir, con complicidad) en el tramposo juego de puntos de vista, de gato y ratón, propuesto desde sus primeras páginas.

A.T.

RANMA 1/2
RUMIKO TAKAHASHI
Planeta-DeAgostini

Tras **Toriyama** y **Otomo**, **Rumiko Takahashi** es, con diferencia, quien más ha hecho por la consolidación del *manga* en España como fenómeno de masas. En su obra hallamos perfecta materialización de lo que entendemos por un(a) narrador(a) nato(a), capaz de ejecutar incontables malabarismos argumentales con unos pocos elementos dados (sin que por ello uno perciba y/o se mosquee ante trampas y cartones) y con talento dramático suficiente para implicar emocionalmente al lector en las, en el fondo, geométricas peripecias de sus personajes. En ese sentido, *RANMA 1/2*, desbocado y virtuoso tren narrativo hacia ningún sitio circularmente basado en la lucha de sexos, puede considerarse como el más hilarante y osado ejemplo de *screwball comedy* juvenil de tintes fantástico-surrealistas "marca **Takahasi**". Una continua fuga argumental de naturaleza acumulativa cuya verdadera gasolina radica en la periódica inyección de nuevos secundarios y cuya trama (o así) va surgiendo de la combinatoria nacida a partir de los recién llegados.

A.T.

REGRESO AL MAR
SATOSHI KON
Planeta-DeAgostini

He aquí una de esas obras alejadas de la corriente más conocida del *manga*, un libro de lectura reposada que recoge temas tan característicos de la cultura japonesa como el respeto por las tradiciones o la importancia de la familia, utilizándolos como telón de fondo de un argumento fantástico de corte ecologista y tono realista-mágico. La especulación inmobiliaria y la

amenaza del progreso incontrolado contra la imagen poderosa de las leyendas ancestrales y la magia de la Naturaleza (en este caso, un huevo de sirena y la esquiva madre, fiera y distante; y el mar, poderoso, amenazador...).

Satoshi Kon, el autor (Hokkaido, 1963), se aleja de la influencia de su maestro **Otomo** (con el que colaboró realizando los diseños de *ROUJIN Z* y la adaptación de *¡QUÉ HORROR DE APARTAMENTO!*, editado también por Planeta) en esta su primera obra larga (aparecida en 1990 en la revista YOUNG MAGAZINE). Actualmente, continúa una carrera más que prometedora en los campos del *anime* y el *manga*.

francisco naranjo

SANTUARIO
SHO FUMIMURA/RYOICHI IKEGAMI
Planeta-DeAgostini

Estoy convencido de que si **Paul Schrader** y **Sidney Pollack** hubieran leído *SANTUARIO* antes de escribir y dirigir la magistral *YAKUZA*, se habrían ido a un rincón a llorar su pena ante tanto portento. Y es que *SANTUARIO* es mucho *SANTUARIO*. Dejando aparte su cuestionable y tufosa "ideología" filofascista, tan simple que parece sacada de un telediario de **Carrascal** (Japón ya no es lo que era porque es un país demasiado próspero y lo que necesita esta gente es sufrir para que Japón vuelva a ser verdadera-

mente grande bla bla bla bla bla bla), **Fumimura** teje una trama por la que los despiadados hijos de puta que en realidad son los protagonistas pasan como auténticos héroes y consigue que, a pesar de todo, el lector comulgue con semejante rueda de molino.

Por supuesto, gran parte de la culpa reside en el seudorrealista y cinematográfico dibujo de **Ikegami**, que compone aquí uno de sus mejores trabajos (y eso es mucho decir). Sólo un "pero", y no es achacable a los autores: la ya de por sí compleja historia se torna, merced a una traducción errática y pintoresca, completamente incomprensible en algunos pasajes, muy particularmente los que versan sobre el desconocido sistema político japonés.

g.q.

siempre es domingo
yuzo takada
Planeta-DeAgostini

Parte de la engañosa sencillez de *Siempre es Domingo* procede de la desarmante naturalidad con la que los japoneses suelen tratar el sexo y la violencia, pero ocurre que **Takada**, además, ofrece un extra. Siempre se guarda una sorpresita para el final, una vuelta de tuerca, una ocurrencia divertida y nada truculenta que nos hace recuperar la admiración por las tradiciones narrativas y nos obliga a poner los ojos como platos, como si todo en el mundo fuera nuevo. Pero, en realidad, desentrañar los secretos de esta serie es tarea demasiado ardua para el crítico excesivamente alerta y, renunciando de antemano a ella, sólo puedo aspirar a recoger algunos de los efectos que produce su lectura. El primero, que después de leer *Siempre es Domingo* dan ganas de vivir; de salir a la calle y disfrutar del sol; de ayudar a la gente y reir con ganas y, en resumidas cuentas, comportarse como un perfecto imbécil. El segundo, que después de leer *Siempre es Domingo* dan ganas de salir a comprar más tebeos, dan ganas de leer tebeos, y especialmente tebeos como éste.

Siempre es Domingo ofrece una excelente oportunidad a quienes deseen explorar la forja de una megaestrella. **Yuzo Takada**, elevado al séptimo cielo gracias a *3X3 Ojos*, y que continúa su carrera de éxitos con *Blue Seed*, está aquí todavía en etapa de tanteo y crecimiento, y muy alejado del registro heroico y grandioso de sus obras posteriores y más conocidas.

(Extraído de la reseña publicada en U nº 2, Enero de 1997)

T.B.

tokyo-babylon
clamp
Planeta-DeAgostini

Imprescindible hablar de todo un género, el *shojo*; algo así como nuestros lamentablemente

olvidados tebeos para niñas. Un mundo de adolescencia eterna, de amores platónicos (o casi), de magia y frenesí, de sublimaciones floridas, de argumentos inverosímiles. Larguísimas historias de jovencitas siempre en el umbral que separa pubertad y madurez, bravas luchadoras de mágicas batallas que no son sino metáforas de la lucha contra el tiempo, de la niña que se niega a crecer. Eso es, a grandes rasgos, el *shojo*: un festival *pop* de pura angustia adolescente. El reino de las **Clamp**, un colectivo femenino que, bajo la batuta literaria de **Nanase Ohkawa** y **Satsuki Igarashi** y el hermoso grafismo de **Mokona Apapa** y **Mick Nekoi**, derrocha poesía y talento, por qué no decirlo, en la filigrana del más difícil todavía.

Tokyo-Babylon es una obra quizá más sobria que la media de su producción, pero todas sus constantes están en sus magníficas páginas: argumentos mágicos, personajes chispeantes, apabullantes soluciones de puesta en página y una relación amorosa (que tal vez acabe por no serlo) de signo homosexual, muy común en las publicaciones niponas para jovencitas pero que aquí chocará a más de un *otaku* enfebrecido. Si habéis leído a **Banana Yoshimoto**, si os gustan **Pizzicato Five**, no lo dudéis: las **Clamp** os esperan con la puerta abierta.

f.n.

qué triste es la vida y otras historias
yoshihiro tatsumi
Ediciones La Cúpula

Esta estremecedora recopilación de historietas cortas editada en 1984 sorprendió a propios y extraños en el momento de su publicación en castellano. El dibujo feísta de **Tatsumi** y su pesimista visión de la vida no encajaba en absoluto con la imagen que vendía al exterior el prepotente Japón superindustrializado de los primeros años 80. Sus sórdidas historias de pasiones reprimidas y los personajes que las protagonizan, maridos acomplejados, *voyeurs* suicidas, parejas mal avenidas, amargados donantes de semen , o, en el mejor de los casos, prostitutas malencaradas que malviven en el Japón de posguerra, componen un desolador retrato del Japón menos conocido por los lectores occidentales. Desafortunadamente, esta pequeña obra maestra (el primer *manga* editado en España) es prácticamente inencontrable hoy en día.

D.M.

version
hisashi sakaguchi
Glénat

Techno-thriller de tono aparentemente ligero, *Version* recibió el beneplácito de Wired, la revista *cyberpunk* por excelencia. Se trata de una fábula en torno a la biotecnología, los ordenadores y la responsabilidad del creador sobre su obra (alejada, eso sí, del síndrome de Frankenstein, tan popular en occidente), pero además es un relato de acción inteligente, de tensión siempre creciente y lleno de sorpresas. Gráficamente, el trabajo de **Sakaguchi** puede calificarse de ejemplar: ligero, delicado, atento al detalle, atmosférico y supeditado en todo momento a la narración.

Lamentablemente, el autor, que colaboró con el gran **Tezuka** en distintos proyectos míticos del *anime* histórico, falleció en 1995 de un problema cardíaco. Creaciones tan escalofriantes como EGOS, el ordenador biológico alrededor del cual gira la trama de *Version* (y que está a la altura, me parece, del críptico HAL 9.000), mantendrán, no obstante, su nombre en nuestra memoria (y en nuestras estanterías, en el apartado de autores imprescindibles).

f.n.

bibliografía esencial

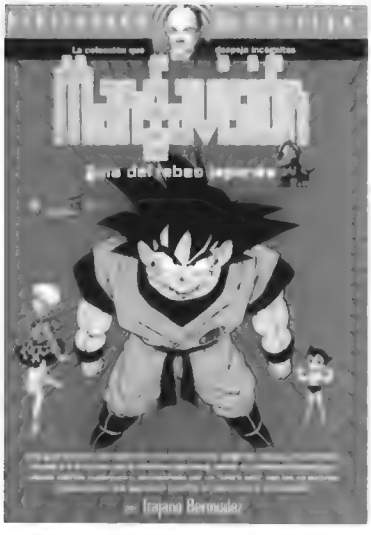
el fenómeno manga
jacqueline berndt
Martínez Roca, 1996

Aviso: detrás de esta portada con hedor a subproducto editorial (enhorabuena, gente de Martínez Roca: peor imposible) se esconde quizá el más útil e inteligente de cuantos libros sobre *manga* han sido publicados en nuestro país. La clave para calibrar su valor se encuentra ya en el texto de contraportada, el cual anuncia que dicho volumen *"no se dirige exclusivamente a los aficionados al cómic, sino a quienes desean saber más acerca del Japón moderno, de cuya realidad cotidiana el manga supone un observatorio privilegiado"*. Es decir, no estamos ante un libro escrito "desde dentro" del más bien submental, iletrado y culturalmente autista círculo de aficionados al tebeo nipón, sino ante un texto con genuina vocación académica que, pese a cierta tosquedad analítica puramente historietística, al manejar datos de primera mano (la autora vive en Japón) ya resulta más fiable e interesante que cualquiera de los refritos pergeñados desde aquí (y es no sólo España, sino Occidente). Una lectura seria y documentada recomendable tanto a los más cerriles mangafanáticos como a aquellos cuyos prejuicios distorsionan su visión de la Historieta japonesa como manifestación cultural tan susceptible de estudio como cualquier otra.

A.T.

mangamanía
alfons moliné
Planeta-DeAgostini, 1992-...

Faro en las tinieblas, ilustrador de ignorantes y conocedor de lo desconocido, **Alfons Moliné** es el archivero mayor del reino en lo tocante a tebeos (entre otras cosas), y su labor divulgadora del *manga* a través de innumerables textos publicados en diversas colecciones de Planeta-DeAgostini ha ayudado tanto o más a la implantación de la Historieta japonesa como algunos de los más populares tebeos nipones publicados aquí. Sus ciento y pico artículos de *"MANGAMANÍA"*, aparecidos en *DRAGON BALL*, son ya historia de la información sobre cómics en España. Los detallados y variopintos comentarios sobre la ingente producción de dibujos animados e Historieta del País del Sol Naciente han servido de fuente en la que beber y biblia que plagiar a todos los que alguna vez hemos escrito una línea sobre *manga* en los últimos años, a la par que han alfabetizado a los *otakus* españoles. Su *"CRONOLOGÍA DEL MANGA Y EL ANIME EN ESPAÑA"*, publicada por capítulos en la difunta SHONEN MANGAZINE, y cuya versión resumida aparece en este mismo U, ha levantado acta del fenómeno en nuestro país. Su *"MUNDO OTAKU"* nos ha abierto las puertas de su biblioteca de referencia, de manera que al tiempo que instruye también educa, al dar ejemplo a tantos critiquillos empeñados en aparentar que todo lo saben, y que lo saben por ciencia infusa. Ahora, **Moliné** continúa su docencia en las páginas de *DORAEMON*, donde nos obsequia cada mes con *"MI ANIMATECA"*. Sin él, seguiríamos a dos velas, y las dos apagadas.



T.B.

mangavisión
trajano bermúdez
Biblioteca del Dr. Vértigo nº1
Ediciones Glénat, 1995

Somera, muy útil y muy documentada guía para cualquiera que tenga el más mínimo interés en enterarse no sólo de qué va eso del *manga*, sino de qué va esto de los tebeos. El estilo de **Bermúdez**, decididamente didáctico y sin embargo nada tedioso, nos conduce por una rápida y entretenida historia del medio y acaba con un fichero (notas biográficas, obras importantes) de 40 autores imprescindibles. Y todo eso en apenas 145 páginas. Se trata de un libro doblemente útil por cuanto su vocación puramente informativa, en un momento en que todos los textos sobre *manga* venían firmados por *fans* poco concentrados.

g.q.

La palabra de la industria

¿REALMENTE SE HA ACABADO EL BOOM DEL MANGA? ¿TIENEN RAZÓN LOS CRÍTICOS QUE ACUSAN AL MANGA DE HABER CONTRIBUIDO A LA DESAPARICIÓN DEL MERCADO DE OTRO TIPO DE PRODUCTOS? ¿CUÁL ES LA POLÍTICA DE NUESTROS EDITORES SOBRE LA EDICIÓN DE MANGA EN CASTELLANO? ¿QUÉ FUTURO TIENEN LOS MANGAS, SI ES QUE PUEDE LLAMÁRSELES ASÍ, REALIZADOS POR AUTORES ESPAÑOLES? PARA RESPONDER A ESTAS Y OTRAS PREGUNTAS HEMOS HABLADO CON TODOS LOS RESPONSABLES DE LA EDICIÓN DE TEBEOS JAPONESES EN ESPAÑA.

ANA MARÍA MECA
PLANETA DE AGOSTINI

¿Son comerciales los *manga* en relación con otras líneas de Planeta?

Depende del producto del que estés hablando. Hay *mangas* más comerciales que algunos tebeos de superhéroes o de otras líneas, pero hay de todo. La única distinción que se puede hacer es que *Dragon Ball* es una cosa y el resto de títulos de *manga* es otra. La línea de superhéroes más tradicional, la de Marvel, con *Spiderman* y *La Patrulla-X* se vende más que casi todos los títulos de *manga*, salvo una o dos honrosas excepciones. Con respecto a Image, depende muchísimo del título.

¿Ha cambiado en algo la política editorial de Planeta con la llegada del *manga*?

El *manga* se incorporó a Planeta como una cosa más. Ahora estamos intentando darle una oportunidad para ser diferente de otras líneas. Lo más importante ha sido la presentación de un nuevo formato este año, la Biblioteca Manga. Vamos a intentar encontrar algún otro formato de características similares y a intentar variar el equilibrio de lo que son unas publicaciones respecto a otras, ofreciendo productos a formatos y precios muy distintos. No se van a abandonar los libros cuando la obra tenga la entidad suficiente, ni los *comic books*, porque en ellos sigue estando la proporción mayor de *comics* que se publica en España. Se ha demostrado palpablemente que no todos los *mangas* aceptan la publicación en *comic book*. Se tiene que hacer una selección muy cuidada de títulos para que funcionen.

¿Por qué piensas que no funcionó el Shonen Mangazine?

Como idea de diversificación del formato editorial era muy válida. Era una cosa que merecía la pena probar. Quizá en un momento se pensó demasiado en el modelo japonés, en un esfuerzo de adaptar la publicación de *manga* en España a la publicación de *manga* en Japón. No pesó tanto en la decisión el que el formato de revista en España sea algo muy difícil de volver a implantar. Yo aplaudo la iniciativa de que se intentara sacar una revista de esas características. Que se hiciera de una manera o de otra según el momento, podríamos entrar a discutirlo, pero podría haber tenido éxito.

¿Cómo se ve el *manga* español desde Planeta?

Yo no diferenciaría el *manga* español de los otros *comics* españoles. Nuestros autores cuando se aproximan al mundo del *comic* siempre han sido propensos a recibir influencias; en otras épocas habrán sido más los superhéroes americanos y ahora puede ser el *manga*. A mí perso-

nalmente me parece maravilloso que la gente dibuje y que se les publique. Esto entra dentro de una cuestión mucho más amplia, que es la situación actual del mercado. Algunas cosas de las que se han publicado me han parecido sorprendentemente malas, pero, ¿qué quieres que te diga ? Yo las compraría, por una simple cuestión de que es necesario darle a la gente la cancha que necesitan para que la segunda obra que se les publique sea mucho mejor que la primera.

¿Qué se puede decir del cambio de política editorial con respecto a la decisión de publicar siguiendo el orden de lectura japonés, ahora con *Dr. Slump*?

Planeta ha cambiado de política porque se ha demostrado que el mercado español está preparado para soportar productos de estas características. Parece que es una cuestión de especificidad del producto, cosas muy concretas que se pueden editar de esta manera. Si los lectores lo están recibiendo bien, nosotros nos callamos, porque hay cosas que no se pueden publicar de otra manera.

¿Por qué no se publica *manga* erótico en Planeta, cuando precisamente un gran porcentaje del material que se está publicando es *manga* porno?

Eso es una cuestión que está fuera de las manos de lo que es el cuerpo editorial, porque es una decisión de empresa. A mí no me parece mal, simplemente porque es verdad que todo el mundo lo está publicando y usándolo como un amuleto para camuflar el hecho de que hay cosas que no se están vendiendo. Lo cubres con un poco de lo otro y a vivir. Yo creo que es un género más, pero la manera en que se está usando, y digo usando, no publicando, no me parece bien.

¿Qué pasó con *El Señor de las Tinieblas*?

Yo en aquel momento no era la editora de la línea *manga*, así que lo único que podría explicar es lo que me explicaron terceros, y es que hubo alguna clase de cuestión de política editorial que llegó a tratarse en las más altas esferas y la conclusión, bastante desagradable para los aficionados, fue que esa obra tuvo que interrumpir su publicación. De todas maneras está en los planes de la línea Manga recuperar esa obra en algún otro formato, de manera que se pueda publicar íntegra.

¿Es consecuencia de aquello el que desde entonces no haya título que no lleve la advertencia *"Para adultos"*?

Es un contrasentido, porque supongo que el 80% de los lectores que compran el *manga* de Planeta no son adultos. El *manga* ha estado llegando a España completamente mezclado con respecto a la división original del público al que va dirigido. A mí no me parece mal distinguir determinados *mangas* del resto, y todo el mundo entiende que no es lo mismo *Doraemon* que una obra destinada a adolescentes o adultos. Pero es verdad que al principio todos salían con el dichoso cartelito, pero ahora se está haciendo un esfuerzo para seleccionar lo que verdaderamente pueda parecer ofensivo.

¿Qué opina Planeta de publicar otro tipo de *manga* que no parece ser del gusto del gran público? Por ejemplo, ¿qué pasó con *Crayon Shin-Chan*?

Planeta tiene intención de probar con algún otro *manga* de este estilo siempre que se den una serie de condiciones que no se han dado con la publicación de *Crayon Shin-Chan*. Que exista la garantía de que va a llegar al público al que va destinado y que el canal de distribución va a ser el adecuado. Con *Shin-Chan* quizás se pecó un poco de apresuramiento al publicarlo, pero es una cosa que se hizo totalmente convencidos de que era un formato, una historia y un contenido que podría funcionar.

DANI BARBERO
GLÉNAT

¿De qué comercialidad goza el *manga* en relación a otros tebeos de la casa?

El *manga* en general no creo que venda más por llamarse *manga* que los superhéroes, el *comic* erótico, u otro tipo de publicaciones. Creo que viene arrastrado por *Dragon Ball* y cuando Toriyama se ha ido todo se ha equilibrado y lo que tenía que cerrar ha cerrado. Venden cosas puntuales que tuvieron la suerte de aparecer en el momento oportuno y que van funcionando. Pero no representa nada especial. *Version*, que no es un *manga* erótico y que no tiene luchas ni nada comercial a priori, ha recuperado la inversión . Más que nada nos apetecía sacarlo porque es bueno, pero no ha sido nada espectacular. Y se sacará el 2 y se sacará el 3, pero por una cuestión de terminar la serie y porque es algo que

nos apetece, pero no supone mucho dinero. Y en cuanto al *TENTACIÓN* y los otros *mangas* eróticos, tienen una aceptación tan tibia como *SUEÑOS*. Venden como *SUEÑOS*, que no está nada mal, pero que no es una cosa como para ganar muchísimo dinero. Vamos, se vende bien. Supongo que es por el *comic* erótico en sí

¿Ha cambiado en algo la política editorial de Glénat con la llegada del *manga*?

No ha cambiado. Sí ha sido alterada porque hemos absorbido o integrado dentro de la política algunas publicaciones *manga*. Lo que pasa es que parte de las colecciones que teníamos antes de entrar el *manga* se acabaron porque llegaron a su fin y en la superficie quedó muchísimo *manga*. Pero ahora también *YOKO* se acaba en el cuarto número, era una serie regular pero de hecho se acaba. *CHICHI SQUAD* también se acaba, *TENTACIÓN* acaba. Todo va terminando porque son series de 8 números ó de 6, y entonces veremos qué pasa.

¿Os habéis adaptado a nuevos formatos?

Hemos intentado potenciar el *comic book* y *VERSION* es una apuesta en ese sentido. También estamos, no de manera muy fuerte, pero estamos influenciados por Glénat Francia, que de hecho a ellos sí que les ha cambiado la editorial porque el *manga* supone muchísimo dinero en la facturación general. Producen material con aspecto francés que vamos a intentar vender nosotros como filial. En ese sentido sí que ha cambiado, pero no es muy sustancial.

¿Tenéis más proyectos en la línea de *SUEÑOS*? ¿Se sigue vendiendo como al principio?

El mercado ha bajado en general y el *manga* no es una excepción. Pero sigue siendo de lo que más se sigue vendiendo en Glénat, y de ahí que estemos incluyendo *posters* y dando algo nuevo cada mes. Y proyectos en ese sentido no creo que publiquemos más. Intentaremos potenciar lo que tenemos, que es el caso de **Ismael** o de **José Miguel**. *YOKO*, por ejemplo, se convertirá en serie regular y sin fin programado, y con **José Miguel** estamos pensando un poco qué hacemos, porque nos apetecería que hiciera otra cosa, ya que *CHICHI SQUAD* se acaba en el cuatro. Que probara otro tipo de historia, también dentro del género del *manga*, y del *manga* erótico.

Eso es algo que tenemos que pensar. Pero de momento lo que queremos es potenciar estos sectores y cuidar *SUEÑOS*. No abrir demasiado el abanico porque se nos van los productos de las manos.

¿Qué opinas de la calidad media de los trabajos que están publicando los dibujantes de *manga* españoles?

La calidad media me parece buena. Yo donde veo el mayor fallo es en los guiones, en las historias que cuentan, que hay muchos samurais, están muy bien dibujados y hay *comic* erótico... De todas maneras, tampoco tenemos muchas referencias, porque hablamos de lo que hacemos nosotros, lo que hace Camaleón y prácticamente sólo hay tres editoriales. Me parece que hay gente muy buena, pero que le falta tiempo para pulirse. **Nuria** me parece que será una gran dibujante, porque cada vez dibuja mejor, y con **Roger**, que se entintan el uno al otro, están consiguiendo una calidad bestial. **Ismael** me parece un talento fuera de toda discusión. **José Miguel** también, lo que pasa es que quizás el *manga* no sea lo que más le interese, pero tiene talento, independientemente del estilo, y será capaz de adaptarse.

HERNÁN MIGOYA
LA CÚPULA

¿Cuál es la situación del *manga* en La Cúpula en relación a otros productos de la casa?

El *manga* no lo hemos tratado de una manera diferenciada. Casi todo el *manga* que hemos publicado nosotros es erótico, así que reunía dos características que le hacen comercial. Lo hemos utilizado así y creo que nos ha funcionado. *MISS 130* nos ha ido muy bien. *BOLLYCAOS*, bueno, es decir, la nueva *REVOLTOSAS*, que espero que nadie se pique, y *MINIFALDAS* nos funcionaron muy bien. Así que siempre ha sido utilizado desde ese punto de vista. Bueno, no siempre. A **Otomo**, por ejemplo, lo publicamos como otro álbum cualquiera. Y luego, aparte de eso está el tema *GON*, que es algo completamente distinto, yo creo que resalta porque es un producto familiar y el hecho de que

sea *manga* es pura anécdota, al menos en cuanto a lo identificable que pueda resultar, ya que no hay seres humanos y se publica por otras razones distintas del *manga* erótico.

Y dentro de la Colección X, ¿*Miss 130* es un *manga* con ventas equiparables a los títulos de más éxito?

No, *Miss 130* vende muy bien. Yo creo que está casi a la altura de **Mónica y Beatriz**. Hemos agotado algunos volúmenes. Vende muy bien. Lo curioso es que al lector de Kiss Comix no le gusta demasiado, pero parece que luego hay otro tipo de lector. Como siempre, son lectores muy separados, los muy aficionados al *manga* y los muy aficionados a otra cosa. De hecho, lleva ya cuatro volúmenes.

¿La llegada del *manga* os ha hecho cambiar en algo la política editorial,?

Yo creo que no. Hemos creado esa colección, Kiss Manga, que ha sido un poco para poner el nombre de Kiss y que le diera cierta garantía y al mismo tiempo esa rama paralela donde poder meter todo lo que sea *manga* erótico. Además, hace meses que hemos dejado de pensar en el *manga* como algo que tenemos que publicar. Si acaso, *Miss 130* y **Chataro**, pero pensamos en ellos ya como autores con entidad propia, no como **manga**. De hecho, yo estoy mucho más centrado ahora en Brut y en buscar talentos, gente que haga más o menos *underground*, que *manga*. Nos funcionan muchísimas otras cosas aparte del *manga*, así que no es algo que nos tenga obsesionados. No estamos viviendo del *manga*. Yo creo que muchos títulos de *manga* se han hundido, así que lo veo claramente en marea baja, lo que no quiere decir que me parezca bien ni mal. Simplemente, creo que es un fenómeno lógico. Después de una moda siempre viene la consolidación hacia la baja y el *manga* ha hecho su trabajo, que ha sido abrir el *comic* a nuevos lectores y nuevos autores.

¿Cómo ves a los nuevos autores jóvenes españoles que hacen *manga*?

Me recuerda a lo de los superhéroes. Siempre tenemos que luchar las mismas batallas, un poco creadas de la abstracción. Pasaba lo mismo: que si servía para algo que se vendieran tantos tebeos de gente disfrazada con pijama y eso se ha repetido con el *manga*. Yo creo que ha conectado con los chavales y que son ellos los que tienen que decidir lo que quieren leer y lo que les tiene que influir para su futuro como autores. Son los que pagan por los *comics* y los únicos que tienen derecho a tener una opinión realmente importante. En cuanto a los autores, supongo que les habrá influido de alguna manera. Está **Ismael**, por ejemplo, que me parece buenísimo. En resumen: me parece bien que el *manga* haya salido porque ha tirado del *comic* en los 90, que no ha sido una década especialmente buena, y que de ahí salgan autores. A mí personalmente no me gusta demasiado, porque sobre todo se está enfocando, y no hablo por ninguna editorial en concreto, porque creo que eso también nos toca a nosotros, se está enfocando la producción propia como sucedáneo de muchos géneros que funcionan. Es decir, ¿qué se vende? ¿El *comic* de superhéroes, el *comic* de acción? Y se está enfocando como si tuviéramos que apoyar el *comic* español por una misión cultural, pero lo estamos haciendo de manera artificial. Queremos publicar autores que repitan ciertas fórmulas porque venden en EE.UU., o porque el *manga* vende, etc. Yo creo que es un error, porque cada autor tiene que hacer lo que quiera, tiene que expresarse como quiera. De hecho, para lo que vamos a vender, me parece una estupidez presionar tanto al autor.

OSCAR VALIENTE
NORMA EDITORIAL

¿Cómo se puede comparar la comercialidad del *manga* con la del resto de los productos de Norma?

Igual que en Planeta la facturación del *manga* respecto al total sería de un 20 al 30%, en nosotros podría estar entre un 35 y un 40%. Pero el *manga* sólo vende en el mes corriente, y atrasado sólo venden las colecciones importantes como *Video Girl*, que hemos reeditado.

¿Cómo ha afectado la llegada del *manga* a la política editorial de Norma?

En Norma nunca se había lanzado una línea tan amplia como la que ha surgido con el *manga*, con incluso diez títulos algún mes. Eso ha hecho que de alguna manera se agilice todo el equipo. Ya pasó con el *comic book*. Cuando se empezaron a publicar *Aliens*, *Star Wars*, hubo que cambiar la dinámica de trabajo, que estaba pensada para los álbumes, que se hacen con mucha calma y mucha antelación, y en el Cimoc, que era el 70% del trabajo editorial.

Con la retirada del CIMOC se ganó tiempo, pero a pesar de eso seguía haciendo falta una dinámica de trabajo mucho más agilizada. No es lo mismo hacer cuatro o cinco portadas que hacer de repente quince. La llegada de los *manga* hizo que cambiáramos la editorial en todo lo que se refiere a la dinámica de trabajo. Ahora hacemos un planteamiento para los álbumes igual que los que hacemos para un *comic book*. Es decir, la portada por un lado, textos de contraportada por otro, modificarlo todo un poco. Los álbumes se hacían de una forma más artesanal y más lenta. En el CIMOC era donde había que dar el callo. Ahora es todo mucho más industrial.

¿Por qué en este momento no se está publicando material español?

Ahora mismo no confiamos en que este material venda, básicamente porque ya nos cuesta mantener muchas colecciones de *manga* que no consiguen calar entre el público y no consideramos que haya un nivel o una seriedad en los autores españoles que están ahora haciendo *manga*. No tenemos la sensación de que puedas hablar con un dibujante, que te proponga un proyecto y que te haga 32 páginas cada mes y no te falle. Aparte de que es un esfuerzo considerable en cuanto al tema económico y de promoción, es bastante fácil que el dibujante no cumpla. Hay una falta de profesionalidad, así que no nos animamos. Pero lo principal es que ya hay colecciones japonesas que no están funcionando y vemos el nivel que tienen ahora los dibujantes españoles y no creemos que puedan llegar a ese nivel, de manera que desconfiamos de que puedan ser comerciales. Esperamos a ver si maduran un poquito más. Se ha notado un cambio muy importante desde hace dos años, así que a ver si es un año y medio o dos tienen ya un nivel mejor y son publicables.

Después del cierre de OTAKU, ¿qué pasa con las revistas sobre *manga* en Norma?

En Norma yo creo que las revistas están descartadas de aquí hasta dentro de unos cuantos siglos. Las revistas requieren mucha energía, mucho tiempo, y ha sido una mala experiencia, tanto el CIMOC como luego el OTAKU, que nos robaba demasiado tiempo. Nosotros haríamos una revista si la hiciéramos con el planteamiento de que la confeccionara un equipo externo, alguien ajeno a la redacción. Ni siquiera nos plantearíamos coger a alguien que hiciera ese trabajo. Si lo hiciéramos, sería, tanto técnicamente como a nivel de redacción, producida fuera de la editorial. Y lo que es revistas de historieta, completamente descartado. Y revistas de información, también. Preferimos dejarlo en manos de la gente que lo está haciendo ahora y nosotros lo que sí vamos a hacer ahora es un nuevo catálogo. Tenemos el 20 aniversario ahora en el Salón, y centrarnos en hacer algunos folletos informativos y entrar en una nueva dinámica de trabajo en lo que se refiere a promoción o trato con la prensa. Pero nada de revistas.

ALEX SAMARANCH
CAMALEÓN

¿Cuál es la comercialidad del *manga* en relación a otros productos de la casa?

Si normalmente tiramos de 1.000 a 2.500 ejemplares de un *comic book* como *TESS TINIEBLAS* o *VIOLENCIA SÓNICA*, normalmente sólo vendemos 600. En cambio, de los *manga* solemos vender 800 ó 900. Sí es cierto que luego, gracias a Dios, *comics* como *TESS TINIEBLAS* han agotado el número 1 y otros también aumentan las ventas, mientras que el *manga* se estanca. Pero en general, al principio tienen más salida. En cuanto a revistas de textos, pasa lo mismo. Si vendemos ahora 2.500 ó 3.000 del SLUMBERLAND, estamos vendiendo 4.500 del NEKO y, por supuesto, nuestro éxito de ventas es el DRAGON FALL.

¿La llegada del *manga* ha cambiado en algo la política editorial de Camaleón?

En principio quizás agiliza un poquito el contacto con gente joven a la hora de editar *comic book*. Pero era algo que ya estaba ahí planteado, y que no hizo más que agilizarse, no se inventó con el *manga*. Y en cuanto a temáticas, sí, estamos publicando cosas que a lo mejor no estaríamos publicando si no sacáramos *manga* español. De momento apostamos por la continuidad. Vamos a sacar el último número de *YOGORE*, estamos preparando algo de **Vanessa Durán**, algo de **Nuria Peris**, de la gente que ya hemos probado, porque lo que tampoco tiene demasiado sentido es estar continuamente probando gente nueva sin cuajar un poco lo que ya hemos empezado. Aunque también es cierto que toda la gente que empieza a cuajar se nos va y está empezando en otras editoriales, cosa que también tenemos asumida y que quizás sea nuestro papel en el mundo de la edición en este momento. Servimos de catapulta para que la gente publique sus primeros trabajos y madure lo suficiente para intentar publicar después en editoriales un poco más clásicas.

¿El *manga* en España tendrá continuidad?

Tendrá toda la continuidad que nos permitan los autores y el dinero. Porque la verdad es que como éxito económico sólo nos han salido el *DRAGON FALL* y el *BOOM!* pero con márgenes

de ganancias ridículos. Lo demás no nos ha salido a cuenta. Ni siquiera *SUKEBE* que pretendía un poco aprovechar la comercialidad del erotismo para poder presentar algunos dibujantes. Al final no pudimos mantener el invento porque no generaba el suficiente líquido. Generaba demasiadas pérdidas para mantener el título abierto. Así que vamos a intentar consolidar los autores que tenemos ahora, y en caso de que esos autores se vayan a otras editoriales, probaremos autores jóvenes. Se sustituyen los autores que se vayan yendo por otros y repetimos el mismo proceso.

¿Qué pasó con *KAMI SEEDS*?

El caso de *KAMI SEEDS* es distinto. En primer lugar, ha habido un problema de contacto, un problema comunicativo y creo que **Víctor** además está un poco en esto del *manga* español de rebote, y no tanto como otros autores más jóvenes que lo hacen por afición o por vocación. *KAMI SEEDS* era un producto más que un *comic* como tal, y como producto no cuajó, así que tampoco tenía mucho sentido seguir con ello. Lo que sí tendríamos que hacer es cerrar la serie, pero depende un poco de si se recupera esa comunicación con el autor.

¿Sigue funcionando NEKO tan bien como al principio?

El NEKO se va manteniendo. Llegamos a unas puntas de venta de seis mil y pico ejemplares, y ahora estamos teniendo una media de 4.500-5.000. Las ventas de 5.000 se producen cuando ponemos más material de *DRAGON BALL*, eso está claro. Es una base importante para subir los niveles de venta. Pero la revista ya no gira en torno a *DRAGON BALL*, creo que maduró en ese sentido y que es una revista que intenta hablar de *manga* en general, y que tiene una vida asegurada, porque hay 4.500 lectores que apuestan por la revista sin necesidad de publicar *DRAGON BALL*. Creo que es positivo que apenas publiquemos cosas de *DRAGON BALL* últimamente y que la revista se siga vendiendo, lo que nos da esperanza de que podamos mantenerla viva, porque en Camaleón las revistas teóricas nos gustan mucho. Es uno de los alicientes que tenemos y no queremos renunciar a ellas.

¿Qué opinas de la calidad de los trabajos que se están publicando de *manga* español?

Creo que la calidad media no es la que debería haber en publicaciones comerciales, pero sí es la lógica en autores que no han publicado antes. Es normal que gente que no ha hecho más que *pin-ups* e historietas de diez páginas en toda su vida se vean colapsados cuando tienen que hacer una primera historia de 24 páginas. Es muy difícil asumir ese paso, y más en un mercado que no acostumbra a los autores a hacer eso. No hay formatos previos en los que los autores se puedan desfogar con historias cortas. Tienen que presentarse directamente ante el público con historias largas, que no controlan ni en cuanto a dibujo, ni en cuanto a composición, ni sobre todo en cuanto a guión, lo que hace que la mayoría de los tebeos que están saliendo sean flojos. Pero creo que es algo que todos deberíamos tener asumido, igual que creo que el público está respondiendo mejor de lo que pudiera esperarse de la calidad de estos productos. Se están vendiendo porque la gente está apostando por los autores españoles, lo cual me parece una tendencia muy positiva y una apuesta que dará sus frutos. Yo creo que hacen falta todavía un año y medio o dos años para ver los primeros productos cuajados, pero llegarán si se tiene un poquito de paciencia y se da un margen de maniobra a esos autores que son muy jóvenes y que apenas están en sus primeros trabajos. Creo que hay dos o tres que tienen muchísimo potencial y que ya están despuntando claramente y que si aprenden a trabajar con guionistas que cuenten buenas historias, podrán hacer *comics* muy correctos.

David Muñoz & Alex Samaranch
Transcripción y edición: T.B. & D.M.

TIERRA DE GIGANTES

Franquin

1.

La muerte de **Franquin**, creador inolvidable de personajes como Gastón Lagaffe o de las muy notables *IDEAS NEGRAS*, puede que para muchos de los actuales consumidores de *comic-books* más o menos trepidantes haya pasado sin pena ni gloria. Y es que a lo mejor su forma de hacer Historieta pertenece al pasado: la aventura humorística de larga tradición franco-belga, álbumes de personajes fijos que van desarrollando un particular universo título tras título para un público en principio infantil o juvenil, la fidelidad a un estilo que tantos títulos inolvidables ha dado (y aún sigue dando, pese a las dificultades que las convulsiones del mercado están provocando incluso en la meca franco-belga).

Franquin, dibujante espléndido, creador de un estilo que tantos han seguido después, el primer autor que recibiera el Gran Premio del Festival de Angoulême (1974), murió el 5 de enero de 1997 de un infarto. Curiosamente, varios medios escritos de carácter nacional cubrieron la noticia, si bien se limitaron a traducir una nota de agencia (en algunos casos, muy mal). En los tiempos del vértigo, otro artista de la cuerda floja nos ha abandonado. ¿No le dedicaremos, al menos, unas líneas? Una mínima biografía con datos rastreados aquí y allá, así como noticia de su influencia en algunos de los mejores dibujantes que aún insisten en realizar un cierto tipo de Historieta.

2.

André Franquin nació el 3 de enero de 1924 en Etterbeek (Bruselas). Estudió Bellas Artes en el Institut Saint-Luc, una de las escuelas más prestigiosas de Bélgica, e ingresó después en los estudios de animación CBA, donde coincidiría con gente como **Morris** y **Peyo** (que luego llegarían también a ser grandes en el campo de la Historieta). Tras el cierre de los estudios, será **Morris** quien se lleve de la mano al joven **Franquin** a la redacción de SPIROU, semanario que volvía a publicarse tras la prohibición de los invasores alemanes. Allí conoció a su mentor **Joseph Gillain**, "**Jijé**", quien por entonces se encargaba de las aventuras del personaje que daba título a la revista, Spirou (creado en 1938 por **Rob-Vel**). (No está de

más, por cierto, recordar la figura de **Jijé**, autor excepcional de *JERRY SPRING* y experto en saltar en marcha de los trenes equivocados: dejó, como veremos, SPIROU, pero rechazó también la posibilidad de encargarse de *BLUEBERRY*. Dibujante espléndido, la Historieta europea no sería la misma sin su influencia.) En fin, que como **Jijé** tenía un descabellado proyecto para adaptar la vida de Jesús a la Historieta (y para montar un estudio en Nueva York) y no tenía demasiado interés en continuar con las aventuras simplonas y baratas de una especie de chavalito vestido eternamente de botones, dejó el personaje en manos del recién llegado (cuyo talento empezaba a despuntar) y se puso con sus cosas. Era el año 1947.

Las aventuras de *SPIROU* habían sido hasta entonces las típicas bobadas infantiloides sin entidad ni mayor interés, pero había que vérselas en el mercado con **Hergé** y su *TINTIN*, de manera que **Franquin** se propuso alejarse de las convenciones más infantiles y desarrollar un estilo gráfico más cercano a

un cierto tipo de realismo. Este empeño, secundado por artistas como **Morris**, **Tillieux** o **Peyo**, dio lugar a lo que hoy se conoce como Escuela de Marcinelle (por la localidad donde tenía su sede Dupuis, la editora), cuya influencia aún hoy colea, como veremos más adelante. Pero además, **Franquin** rodeó al botones de personajes con más peso específico que la ardillita Spip, como el Conde de Champignac (uno de los viejos-sabios-locos más entrañables y memorables que el medio ha dado) o el celebérrimo Marsupilami, animalito de larga cola prensil y considerable inteligencia (a la hora del *marketing*, especialmente), nativo de la jungla de Palombia, que poco a poco irá robando protagonismo al resto del reparto. Dado que era la serie estrella de la revista, debía publicarse todas las semanas, así que pronto comenzaría a colaborar con guionistas de la talla de **Greg** o **Rosy** y con otros dibujantes que se encargarían en ocasiones de los fondos (**Will**, **Jidéhem**, **Roba**...).

El estilo de **Franquin** va madurando a ojos vista y muy pronto comienza a aparecer la elasticidad característica de su mejor época, los ambientes abigarrados, la extraordinaria expresividad de los personajes, el humor irreverente y un poco anarquizante, el equilibrio entre un optimismo colorista y una cierta dejadez (que poco a poco se transformaría en sombrío pesimismo).

En 1955, **Franquin** crea para la competencia (el semanario TINTIN) la serie *MODESTE ET POMPON*, su primera experiencia con el formato del *gag* de una plancha, en la que colabora con guionistas como **Goscinny**, **Greg** y **Tibet**. Se trata de una comedia más o menos familiar en la que ejercita sus músculos como creador de *gags* y que resulta hoy día un auténtico catálogo del estilo de dibujo de los años 50.

Será 1957 el año en que vea la luz un personaje quizá emblemático en la carrera de **André Franquin**. Se trata de Gaston Lagaffe, la antítesis de Spirou, el antihéroe por excelencia, la pesadilla de cualquier madre. Perezoso, desastrado, caótico, derrochaba una cantidad inexplicable de energía en la construcción de aparatos inverosímiles destinados a ahorrar trabajo que, por supuesto,

acababan generando el caos más absoluto de forma inevitable. Creado en un principio para **Jidéhem**, será el propio **Franquin** (acaso demasiado identificado con él, con su apasionada defensa del derecho a la pereza) quien lo desarrolle, con la ayuda del primero en la parte gráfica y de los guiones de **Delporte**, a lo largo de 15 álbumes constantemente reeditados por Dupuis. (¿Me equivoco, o aquí han tenido que saldarse los que editó hace ya tiempo Grijalbo? Algo no funciona en este país...)

Fatigado por el ritmo agotador de la entrega semanal y seguramente algo harto de los personajes, **Franquin** abandonó al botones y sus amigos en manos de Fournier en 1968, llevándose consigo los derechos de su querido Marsupilami. Continuará aún realizando *gags* de *GASTON* y alguna otra cosilla hasta que en 1977 se alía con Delporte para producir LE TROMBONE ILLUSTRE, un suplemento "clandestino" que intentará renovar la vieja SPIROU. Es aquí donde publica sus célebres monstruos y donde empieza a dibujar las *IDEAS NEGRAS*, que tendrá que traspasar a FLUIDE GLACIAL cuando el suplemento sea clausurado treinta números después. Se trata de *gags* de una página de un humor negrísimo, en los que el pesimismo del maestro parece que haya llegado a su cénit (al igual que su talento plástico: meras siluetas negras que viven sus mínimos pero atroces dramas con una elasticidad propia de asuntos más inofensivos).

En los últimos años, la actividad de **Franquin** fue a menos. Por una parte, supervisó los álbumes que sobre su Marsupilami dibujó el no muy brillante **Batem**. Por otro lado, creó unos personajes para *LES TIFOUS*, una serie de animación (de la que poco más se puede decir, en fin). Y asistió con un escepticismo no exento de perplejidad a su ascensión a la categoría de figura señera de la Historieta franco-belga, él que en una entrevista publicada en 1982 insistía en que sólo había llegado a dibujar medio bien una vez al Marsupilami.

El que fuera uno de los creadores del *gag* dinamitero y uno de los más ilustres cultivadores del caos como fuente de inspiración, el creador del vago más simpático y patafísico del planeta, decidió irse sin ruido, en silencio. Nos queda su obra, atemporal, disfrutable a cualquier edad. Y su larga sombra, lo que de él aprendieron otros, más jóvenes.

3.

La Escuela de Marcinelle, que creció en torno a **Franquin** y su chispeante esfuerzo gráfico, contaba con nombres ilustres en sus filas: **Jidéhem**, **Macherot**, **Peyo**, **Seron**, **Tillieux**, **Wasterlain**, **Will**. Se caracterizaban todos ellos por un estilo gráfico a medio camino entre el dibujo infantil o humorístico y el realismo (especialmente en el trabajo de iluminación y en el tratamiento de los fondos), pero había algo más: una cierta manera de hacer las cosas, una forma de narrar, de construir las historias, absolutamente ajena a la preconizada por **Hergé** y sus herederos de la Línea Clara más fría. Había en sus páginas, en sus álbumes, una alegría contagiosa, una apuesta por el vitalismo más optimista y botarate. Y un acercamiento al caos que sencillamente resultaría inadmisible en el ordenadísimo universo de Tintín y sus educados compañeros de juegos. Quizá esa vena rebelde y un poco anarquizante sea la que haya conectado con tantos autores posteriores que, incluso desde presupuestos estéticos a lo mejor algo alejados (pienso en **Chaland**, el grandísimo renovador, que llegó a dibujar alguna aventura de *SPIROU* e incluso planeaba con el guionista **Yann**, otro gran iconoclasta, una aventura del eterno botones ambientada en el tiempo

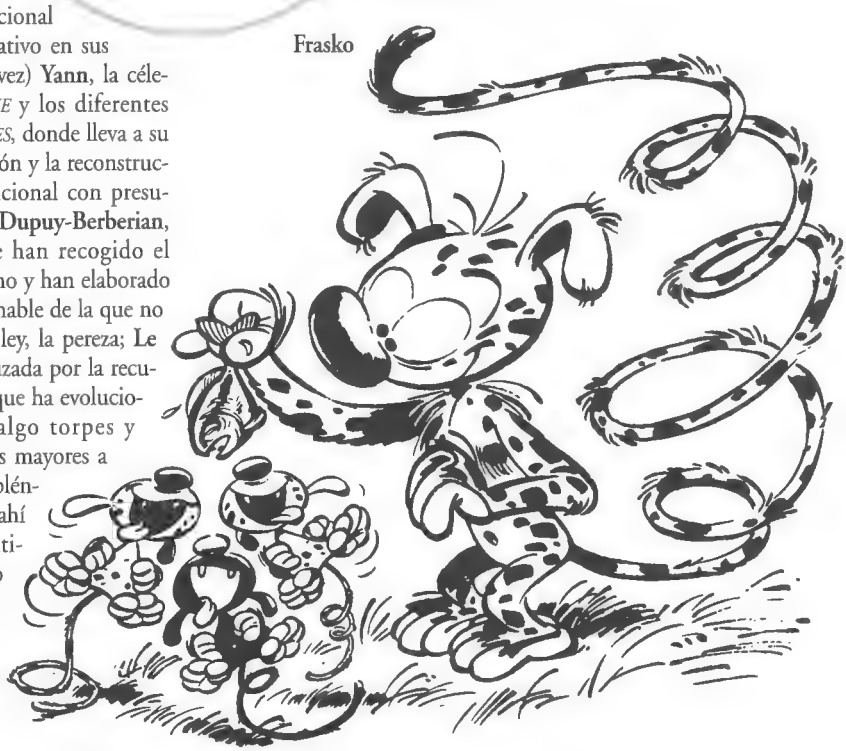
de la Ocupación, que fue vetada, claro, por la redacción de la revista), han recogido el espíritu de aquellos trabajos, de aquella forma de hacer Historieta, y lo han adaptado a los tiempos modernos con resultados no siempre espectaculares, pero interesantes, en cualquier caso.

Toda una serie de autores ha bebido, de una u otra forma, de las fuentes de **Franquin**. Desde, ya lo hemos dicho, **Chaland** (paradójicamente, fallecido bastante antes que el maestro), hasta gente tan poco sospechosa como **Hislaire** (que así firmaba su deliciosa *BIDOUILLE ET VIOLETTE*). La lista sería interminable, pero bastará con que nombremos a los más brillantes para hacernos una idea: **Bodart** y **Hardy**, que en sus colaboraciones con **Yann** han usado mucho más vitriolo del que al bueno de **Franquin** le dejaron nunca manejar; **Conrad**, dibujante excepcional que llegase a su cénit creativo en sus colaboraciones con (otra vez) **Yann**, la célebre saga de *BOB MARONE* y los diferentes libros de *LES INNOMMABLES*, donde lleva a su paroxismo la desmitificación y la reconstrucción de la aventura tradicional con presupuestos contemporáneos; **Dupuy-Berberian**, dos jóvenes autores que han recogido el guante del humor cotidiano y han elaborado ya una obra más que estimable de la que no está ausente, como es de ley, la pereza; **Le Gall**, empeñado en su cruzada por la recuperación de la Aventura, que ha evolucionado de unos inicios algo torpes y deudores en exceso de sus mayores a unos últimos álbumes espléndidos (si bien dicen por ahí que hay un bajón repentino... lo creeremos cuando lo veamos, no antes); **Stanislas** o **Avril** (aún muy lastrados por la herencia más superficial de **Chaland**, la decorativa)... Y tantos otros, ya decimos, empeñados en la creación de una obra coherente con sus mayores.

La antorcha no está, pues, extinguida. Aún arde la llama. Incluso aquí, donde **Casanyes** sigue haciendo sus publicidades con esa mano mágica que él tiene y el gran **Sempere** continúa sin decidirse a dar el gran salto. Es una lástima, eso sí, que tengamos que hablar casi de oídas, que el mercado franco-belga (el mercado europeo, en realidad, porque, a ver, ¿qué sabemos de Italia, o de Alemania, aparte de **König**?) esté tan lejos, a pesar de estar tan cerca.

Franquin murió, en fin, el 5 de enero, y muchos nos consideraremos huérfanos desde ese día. La vida, no obstante, sigue su curso. Incluso aquí, tan lejos de Bruselas.

Frasko

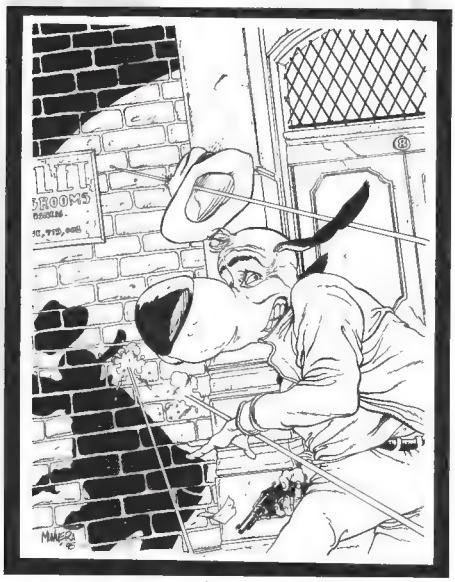


portafolio

JOSE LUIS MUNUERA

Mientras los demás nos dedicábamos a quejarnos del mercado y a despotricar de los editores y del público que no nos lee, JosE Luis Munuera decidió no darse por aludido, encerrarse a trabajar y buscarse la vida. Tras estudiar Bellas Artes en Granada, encontró novia y un apartamento que le gusta y ahora no hay quien le eche de aquí. Con una fe ciega en sus posibilidades y en las de la historieta, este oriundo de Lorca (Murcia) ya tiene a sus 24 años dos álbumes publicados en Francia para la joven editorial Delcourt. Con guión del también dibujante Joan Sfar, publica actualmente la serie Los Potamoks. Ahora mismo ultima el tercer álbum de la serie y le da vueltas a nuevos proyectos.

"Empezar a publicar en Francia fue una cuestión de mucha suerte. Mi intención, como la de cualquier hijo de vecino, era la de meter la cabeza en cualquier editorial española. Pero cuando me presenté en Barcelona visitando editoriales con la carpeta bajo el brazo, todos intentaron convencerme -supongo que para largarme amablemente a otra parte- de que mi estilo era muy francés. Así que yo me lo creí y me planté en el Salón de Angouleme del año 95, en el que, gracias a la mediación del dibujante **Pablo Velarde**, pude contactar con la que ahora es mi editorial, Delcourt."



"Estuve a punto de publicar en Glénat. Llevaba tiempo dándole la coña a **Joan Navarro** y, supongo que para librarse de mi, me puso en contacto con **Ramón de España** para trabajar en una serie de cuatro *comic-books*. Era un proyecto que prometía mucho: una historia apocalíptico-futurista basada en el *NIEBLA* de **Unamuno**. Llegué a realizar alguna página, pero se cruzó por medio el contrato con Delcourt y no pude seguir con ella."

"Por entonces yo cursaba quinto de Bellas Artes y tenía muy claro que tenía que intentar el salto a las editoriales de tebeos para no morirme de hambre. Así que preparé una carpeta que consistía, básicamente, en las 24 páginas del *CHARLES NORTON*, un *comic-book* que se editó a través de Ediciones Lunáticas (un fracasado intento de la Universidad de Granada para editar a autores de por aquí). También preparé unas cuantas ilustraciones a color con temática más fantástica y futurista, pensando expresamente en el mercado francés. El *comic-book* no les interesó para nada -sólo para saber que era capaz de contar una historia en viñetas, y nada más- pero las ilustraciones sí parece ser que gustaron bastante. El editor me puso en contacto directamente con mi actual guionista, **Joan Sfar**, que casualmente tenía un guión aprobado a la espera de dibujante. Tras eso, tuve que hacer muchas pruebas, repetir varias páginas, hacer estudios de personajes, y dar mucho la coña hasta que finalmente el editor, derrotado ante los paquetes que le llegaban cada semana, no tuvo más remedio que hacerme el contrato de la serie."

"Estoy convencido de que a un dibujante español -al menos a mí me ha ocurridose le exige mucho más para empezar a publicar que a un francés. Y más que la per-

severancia, yo creo que lo más importante es el conocimiento del mercado al que te diriges, conocer las reglas y los gustos de ese mercado, algo que, desde luego, a mi me faltaba. Curiosamente, parece ser que yo estaba destinado a ese mercado sin saberlo, es decir, que mi estilo era 'francés' sin buscarlo premeditadamente. Pero claro, es que los autores a los que yo reverencio son casi todos franceses, y el álbum es el formato que yo he consumido y mamado desde siempre. Y eso debe notarse, digo yo."

"Me han influido muchos autores, pero sobre todo **Giraud**, mucho más que **Moebius**, por supuesto. Cualquier página de *BLUEBERRY* es sencillamente prodigiosa. ¡Claro que intento dibujar como **Giraud**! Eso es algo que debería intentar cualquiera.

"Lo de los cerdos es una constante en mis dibujos. ¡Soy oriundo de Lorca, y ya se sabe el dicho: *'lorquino, peste a gorrino*! Está feo que lo diga, pero sí, me he criado entre cerdos. De forma totalmente accidental, siempre he dibujado gorrinillos y, curiosamente, ahora me encuentro dibujando una serie para Francia protagonizada por cerdos gigantes."

"*LOS POTAMOKS* es, ante todo, un tebeo de aventuras sin ningún tipo de pretensiones: diversión y evasión pura y dura. La excusa argumental parte de la suposición de uno de los personajes, un científico, de que, al igual que el mono evolucionó hacia el hombre, pueden existir otras especies evolucionadas a partir de otros animales, y organiza una expedición en su busca. Lo que encuentra son los Potamoks, unos gigantescos bicharracos con aspecto de cerdo, y a partir de ahí se desarrolla una aventura con multitud de personajes y una acción lo más trepidante posible. No está pensada para nadie en particular, si acaso, un público que se parezca a los autores, tanto a **Joan** como a mi: gente de unos veinticinco años, con nuestras referencias culturales. En *LOS POTAMOKS* estamos haciendo referencia continuamente a las películas de *serie B*, a

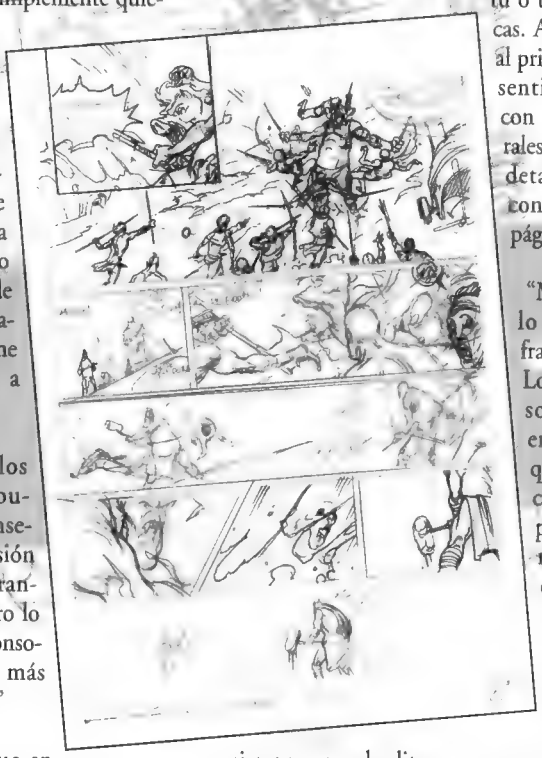
Lo de **Uderzo** es mucho más inconsciente, pero está claro que siempre he sido un fanático suyo (¡la colección completa de *ASTERIX* fue lo primero que cayó cuando cobré!). **Otomo** fue un gran descubrimiento que hice en Barcelona cuando todavía no se había editado en España el *AKIRA*. Tenía quince años y quedé absolutamente flipado: ¡un tebeo japonés que no parecía *HEIDI*! De **Otomo** me gusta sobre todo su narrativa, su dinamismo. Es increíble que alguien sea capaz de hacer un tebeo tan interesante sin contar nada."

ese cine 'desechable' y de pura evasión que nos gustaba tanto desde pequeños (*JASÓN Y LOS ARGONAUTAS* y en general todo el cine de **Harryhausen**). En realidad eso es lo único que pretendemos hacer; no es un *comic* de altos vuelos, sino una especie de *spaghetti*, un pastiche mezcla de muchos géneros. El humor también es muy importante, aunque una cierta tendencia hacia el *gore*. Esa es la fórmula: aventuras, mucho humor y un poquito de *gore*."

"En principio, lo que más me preocupa es la narración, que se entienda perfectamente lo que queremos contar y que funcione de forma automática como si de un supositorio se tratara. Aparte de

eso, me preocupa mucho que el dibujo tenga calidad desde un punto de vista ortodoxo, si queremos llamarlo así, y que sea bastante espectacular. No busco pretendidamente un dibujo realista, entre otras cosas porque no tengo un estilo definido; quizá lo único que puede distinguir mi estilo es el elemento humorístico del dibujo."

"El dibujo del tercer álbum es más realista, pero tampoco puedo explicar por qué. Nunca reflexiono teóricamente sobre lo que dibujo. Simplemente quiero disfrutar del trabajo que hago. Creo que voy evolucionando de una forma natural, no premeditada, para no aburrirme y no hacer siempre lo mismo. Me interesa hacer el trabajo lo mejor posible, y eso, de momento, me ha llevado al realismo como me podía haber llevado a otro lado. Con los dos primeros álbumes ya había conseguido la gran ilusión de publicar en Francia, y con el tercero lo que pretendo es consolidarme un poco más como profesional."



"Está claro que en Francia el color es una imposición editorial básica: es mucho más difícil publicar en blanco y negro que en color. Particularmente, nunca me había considerado un colorista. Hasta llegar a Francia, siempre había trabajado en blanco y negro; para mí el color es un trámite que debo quitarme de encima para poder dar por acabada una página, pero con lo que yo disfruto es con el dibujo y con el entintado, básicamente. El primer álbum se hizo en color directo, y el segundo en prueba de azul. Creo que para nuestro trabajo es más adecuada la prueba de azul, porque con el color directo se perdía mucho el dibujo y la fuerza de la línea."

"Tradicionalmente, el mercado francés es tremendamente cerrado; hay cuatro grandes éxitos editoriales, cuatro grandes figuras, y un montón de copias malas de esas figuras. Son muy cerrados de mollera. Y Delcourt lo que pretende es hacer *comic* de gran espectáculo, y para conseguirlo no le importa ofrecer productos con influencias de cualquier sitio. Pero por supuesto son obras indiscutiblemente francesas y hechas al gusto francés. No hay nada que pueda confundirse con un *manga* o un *comic* americano de superhéroes. Ellos tienen muy claro cuál es su mercado y su forma de hacer las cosas, y tú o te adaptas o no publicas. A mí me costó trabajo al principio adaptarme a su sentido de la narración, con muchos planos generales, cuidando mucho los detalles de cada viñeta, con muchas viñetas por página, etc."

"Mi ritmo es, dentro de lo que es el mercado francés, bastante rápido. Los dibujantes franceses son bastante lentos, entre otras cosas porque le echan mucho cuento al asunto. Aquí parece que tenemos más hambre y será por eso que trabajamos más rápido. Creo que puedo producir un par de álbumes al año, lo cual creo que está bastante bien, siempre que el editor sea capaz de asumirlo. Mi relación con el guionista es muy buena. Aunque en lo personal somos muy diferentes, hay muy buen rollo entre ambos, porque culturalmente tenemos muchas cosas en común. Tenemos referencias muy similares, a los dos nos gustan las mismas cosas y, sobre todo, tenemos un humor muy parecido. Yo me divierto mucho leyendo el guión y creo que a él le pasa lo mismo con mis dibujos.

Suele mandarme los diálogos y un *story board* muy esquemático, a partir del cual yo trabajo introduciendo los cambios que me da la gana, con libertad total. Aunque yo mismo me autoimpongo respetar al máximo los diálogos y no cambiar ni una línea. Pero en cuanto a

distribución de viñetas, al montaje de las páginas, a la división de las escenas y las secuencias, hago lo que quiero con total tranquilidad. La verdad es que no tenemos un método de trabajo: vamos discutiendo la historia sobre la marcha, y una vez que empiezo a dibujar, el guión puede cambiar radicalmente introduciendo giros no previstos al principio. De hecho la serie ha cambiado radicalmente el argumento de lo que era la sinopsis inicial que aprobó el editor."

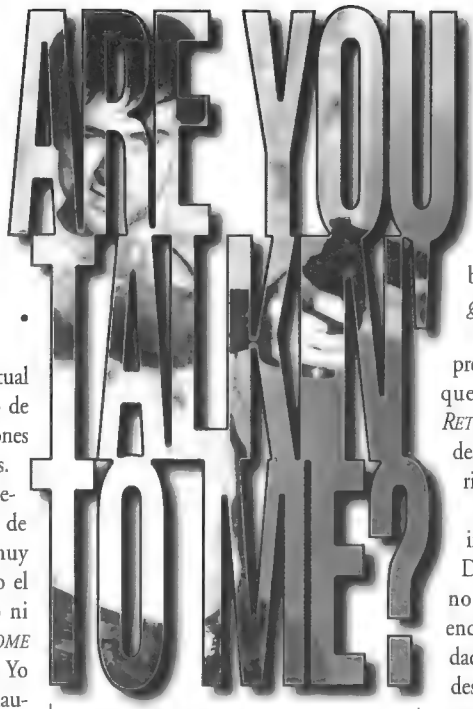
"Trabajo desde Granada. Con un fax y un teléfono lo tienes todo resuelto. De hecho, la mayoría de dibujantes franceses viven retirados en provincias y no necesitan para nada vivir en París. Lo que sí es cierto es que en Francia hay muchas más oportunidades para un dibujante, es un trabajo mucho más valorado y reconocido que aquí. En España, cuando haces un dibujo, lo normal es que intenten no pagártelo o pagártelo muy por debajo de su precio. Allí, a los dibujantes se les paga y todo... El mercado siempre está en crisis, pero la *BD* nunca deja de producirse. Lo que me da la impresión es que la producción ha tocado techo y que se ha saturado el mercado; se publican muchos títulos, pero las ventas individuales no son demasiado grandes. Salvo los grandes *bestsellers*, el nivel de ventas individual es menor que antes. Pero está claro que se siguen publicando muchos títulos, con un volumen de novedades impensable en España."

"En Francia, como en cualquier otro lado, el tipo de público capaz de tragarse cosas distintas sigue siendo minoritario. Ellos tienen un esquema que funciona y los editores no quieren salirse de ahí. Aún así, la mayoría de la *BD* francesa tiene un componente adulto -y no me refiero al sexo- que no se encuentra en otros sitios. Son obras que pueden ser disfrutadas a cualquier edad. Gráficamente sí son bastante conservadores. El público siempre quiere más de lo mismo, y los editores, cuya obligación es cuidar las ventas, le dan al público lo que pide. Es muy difícil que un autor español, por ejemplo, publique en Francia algo que no se adapte a lo que ya lleva tantas décadas funcionando."

"Es difícil que *Los Potamoks* se publique en España. Ahora mismo, el catálogo de Delcourt está siendo publicado por Planeta, pero sólo aquellas obras que han sido verdaderos éxitos en Francia. Lo nuestro de momento no pasa de unas ventas normales. ¡A lo mejor cuando lleve 45 álbumes publicados y sea rico me lo edito yo mismo!"

"Es un tópico decirlo, pero claro, el cine me gusta mucho, como a cualquier dibujante, creo yo. Aunque si tuviera que elegir entre hacer películas o dibujar tebeos, creo que ahora me quedaría con lo último. Me parece que dibujando se gastan muchas menos energías y que se puede conseguir lo mismo o más que haciendo una película. Soy muy heterogéneo en mis gustos... Voy a quedar fatal, voy a reconocerlo, pero a mí me gusta el cine de **Spielberg**, de **James Cameron**, de **Sergio Leone**... Creo que sus historias tienen mucho que ver con lo que yo hago. Y sí, el cine influye en mi trabajo. Sobre todo a la hora de diseñar escenarios, encuadres y decorados, siempre intento imaginarlos representados en una película, en una imagen de cine. ¡Y nada de que el *comic* sea el pariente pobre del cine, como se dice! ¡Que comprarte un tebeo en tapa dura vale las 2000 pelas, y por 500 entras al cine o te alquilas un vídeo!"

Enrique Bonet



VENGA A NOSOTROS TU REINO...

PEDRO ANGOSTO MUÑOZ
VILLARROBLEDO (ALBACETE)

Aunque algo sobria e intelectual para mi gusto, U pone su granito de arena intentando formar las opiniones de los siempre desmadrados lectores.

Parece que también habéis querido retomar el talante polémico de la anterior etapa, lo cual está muy bien, pero creo que habéis errado el objetivo al comenzar criticando ni más ni menos que *KINGDOM COME* [*U nº 1, noviembre de 1.996*]. Yo mismo he dedicado un artículo laudatorio a tal obra en BRONZE, y no puedo hacer otra cosa que salir en defensa suya, partir una lanza por ella, como un caballero más de esos que retrata **Ross** cruzando el cielo de Metrópolis.

Debo comenzar felicitando al Sr. **Bermúdez** por su magnífica, su divertida redacción y por su aproximación realista y desmitificadora hacia *KC* (es muy molesto soportar la veneración hacia un tipo de obras como *WATCHMEN*, que aunque lo merecen suele ser por razones completamente opuestas a las esgrimidas por la masa de lectores).

Pero una cosa es desmitificar y otra rajar de lo lindo: la fama de **Mark Waid** no es desmedida, hacer entretenido *FLASH* mes tras mes (con algún acierto notable como Impulso) y sacar al Capi del callejón sin salida donde lo metió **Gruenwald** son tareas "donde un guionista se la juega", como en las distancias cortas. Estas dos series no son en absoluto "anodinas", todo lo contrario: lo eran antes de llegar **Waid**.

En cuanto a la estructura y final de *KC*, creo que la desilusión de **Bermúdez** viene precisamente de compararlo con *WATCHMEN*: la serie tiene un "final feliz" porque los cómics de superhéroes (cosa que *WATCHMEN* no es) tienen final feliz. *"Es una celebración del ideal heroico"*, anunció **Waid**. ¿Qué otra cosa podemos esperar?

Waid no necesita copiar *TWILIGHT* (¿dónde han publicado su sinopsis? ¿cuáles eran sus ventajas?) porque hay otras fuentes más cercanas que plagiar, ya puestos. *THE DARK KNIGHT RETURNS* y aún más evidente los mitos artúricos o la misma Biblia. Por cierto, que a juzgar por el *SPAWN/WILDC.A.T.S.*, donde **Moore** trata a los héroes envejecidos, yo no lo prefiero como guionista de *KC*.

Las referencias a *WATCHMEN* o *THE DARK KNIGHT RETURNS*, a la par que intencionadas, están hechas para diferenciar ambas obras de la presente: los héroes de Quality mueren nada más empezar no por casualidad; *KC* pretende acabar con la moda ultrarrealista y *grim and gritty* que las (a mi entender) malinterpretaciones de sus predecesoras causaron. Quiero decir que para mí *THE DARK KNIGHT RETURNS* no es un absoluto un cómic desmitificador, sino todo lo contrario.

Considero un acierto narrativo el interpretar el Apocalipsis "en clave DC" (aunque quizás para los ateos no resulta tan solemne). Y yo sí encuentro fatalismo (la imposibilidad de evitar el enfrentamiento y la destrucción) y angustia (la de Superman ante su fracaso, la de Magog ante su triunfo), y el fin que se acerca (y de qué manera) y grandes conflictos humanos (entre Kal y Diana, sin ir más lejos) y personajes llevados al límite (Superman) y puntos de no retorno ("estamos en guerra") y drama por un tubo (planteamiento, nudo y desenlace). Lo que no hay son héroes manchados. Y es que (aunque **Moore** nos lo hiciera creer) no se puede ser superhéroe y paranoico al mismo tiempo. La conversión de Magog (en lugar de la batalla a muerte esperada) es otra originalidad del guión: el conflicto no es de buenos contra malos, sino de superhéroes contra ellos mismos. Sobre en qué consiste ser un héroe. ¿Se esperaba usted un Batman malvado enfrentado a Superman? ¡Mucho *DARK KNIGHT* y poco *WORLD'S FINEST* ha leído usted, Sr. **Bermúdez**!

El Sr. Bermúdez sabe perfectamente que es imposible que todos los personajes participen al mismo nivel (además que se avisó que es una historia de Superman, Batman y Wonder Woman) y mucho menos si se reduce el espacio a menos de la mitad como pretende.

Pero mi principal argumento es:

La Redacción de U el Hijo de Urich se reserva el derecho de extractar convenientemente el texto de las cartas remitidas si procede, procurando siempre no tergiversar su contenido.

Para dirigirse a esta sección, escribir a

U EL HIJO DE URICH
ATOCHA 94, 2º C
28012 MADRID
urich@mail.sendanet.es

¿cuándo fue la última vez que vimos una caracterización tan detallada para Superman, Batman y Wonder Woman? ¡Pues eso, que todo fan de DC debe alegrarse de que se vuelva a guionizar los personajes como ellos mismos exigen!

Sea listillo y despiadado, Sr. **Bermúdez**, pero séalo con **Liefeld**, como todo el mundo. Y si conoce una historia mejor de la Liga de la Justicia, estoy deseando oírla. Amén.

Pedro Angosto Muñoz, colaborador y articulista de Ediciones Forum, edita BRONZE, una interesante revista de textos sobre historieta recomendable especialmente a los aficionados a los superhéroes. - U.

¿ÉMULOS HIPERTROFIADOS?

MANUEL BARRERO
SEVILLA

Referente al U número 2.

-*Marvel Crack*: Informativo, más lo que le ocurra a Marvel a estas alturas me importa poco.

- *Zinco Out*: Idem. Pero gracias por la información.

- *Campbell*: Estupendo.

- *Gallardo Rage*: Bien hecho. Y sorprendente, ¡cerca del 60% del total del número dedicado a un autor español que no dibuja gente en calzones! ¿dónde se ha visto eso? Gracias.

- *Autores New*: Este exquisito espacio para dar a conocer a neófitos y no tan neófitos es necesario.

- *García Portfolio*: Estupendo. **Germán García** es un dibujante excepcional, de los mejores compositores de volúmenes de la actualidad historietística patria y, si bien resulta algo breve el repaso a su vida, se agradece.

- *Reseñas*: El mejor es **Naranjo**, por sus acertadas citas a **Lem**, **Queneau**, **Leconte** y su rechinar de dientes ante los mangonanistas. **Vela** se extiende demasiado para decir poco. Y **David Muñoz** generaliza y peca: cuando lo de *"Conan y sus émulos hipertrofiados"*, ¿se refiere a Fián, a Kull quizá?, ¿no leyó **Muñoz** *DEVIL IN A SILVERED GLASS* o *THE MIRRORS OF TUZUN THUNE* o el nº 2 de *KULL THE CONQUEROR* V. 2?, ¿o quizá se refiere a los *"émulos hipertrofiados"* que calcaron la modélica y fascistoide actividad del cimmerio (siempre más responsabilidad de **Fleischer**, **Dixon** y otros ineptos que de **Thomas**) en el ... mmm... digamos 70% de los tebeos de superhéroes hipertrofiados, clónicos y adalides de la necesidad de revanchismo yanqui, eh? Le disculpo porque es verdad, hay mucho Conan casposón y también porque yo generalizo a veces, y peco.

- *Comic Strips*: **Sequeiros**, poesía; **Olivares**, creador; **Bustos**, flojote; **Navarro/Sempere**, díver.

*Tan sólo una breve anotación, **Manuel**: a cualquier lector interesado en el medio **debería importarle** lo que le ocurra a una editorial como Marvel, con tan larga y fructífera historia a sus espaldas y con un papel tan fundamental en la supervivencia de la industria no ya en los EE.UU, sino en multitud de países "colonizados". - J.M.*

QUE ME EXPLIQUEN EL OJO CLÍNICO

ENRIQUE BONET
GRANADA

Hacía tiempo que no me "picaba" tanto con ninguna lectura como con los dos primeros números del U, y la verdad es que vuestra revista tiene para rato. Me han resultado especialmente interesantes, por supuesto, los dos "gruesos" de cada número: el debate sobre el tebeo en España (apasionante, pero deprimente: ¡qué panorama!) y la maratoniana entrevista con **Gallardo**. Si los siguientes monográficos que dedicáis a otros autores son tan buenos como éste, el U se va a convertir en referencia obligada para cualquier buen aficionado. ¡Qué falticos estamos en España de cosas como ésta, de buenos estudios sobre autores, de buenos monográficos, de buenas críticas!

Otra cosa que me agrada es ver que vuestras reseñas se encaminan, sobre todo, a descubrir joyas poco conocidas o inéditas en nuestro país más que a criticar o poner a parir tantas cosas criticables como se ven. Me parece mejor, desde luego, gastar páginas en descubrir las cosas realmente dignas que se van haciendo que en echar piedras sobre el propio tejado del maltrecho tebeo.

Coincido plenamente con los juicios de **David Muñoz** sobre *EL DICCIONARIO DE LOS CÓMICS* y sobre *EL OJO CLÍNICO*. Lo de *EL OJO CLÍNICO* ha sido una gran decepción para mí, porque lo esperaba con bastante interés, pero la verdad es que después de leer la mayor parte de las "historias", me daba la impresión de que, o yo era un gilipollas subnormal incapaz de entender nada, o simplemente NO HABÍA NADA que entender tras tanto supuesto experimento gráfico. Me parece una pena porque pueden ser contraproducentes tantos disparos al aire, tanta supuesta ruptura que no conduce a ningún sitio. En fin, es un tema a tratar en otro debate...

Leyendo el U, y también viendo la nómina de obras incluidas en *EL CANON DE LOS CÓMICS*, pensé que quizás sería interesante (al menos, entretenido), organizar una especie de macroencuesta entre gente del mundillo para conocer cuáles serían las mejores historietas de todos los tiempos, algo así como las listas de "Las 10 mejores películas del mundo mundial" que las revistas de cine se montan cada cierto tiempo. Es algo que no aclara absolutamente nada, ya lo sé, pero al menos puede ser divertido y ¿quién sabe? a lo mejor tiene cierto eco en la prensa y anima un poco el cotarro.

NUEVOS DIBUJANTES

IGOR MEDIO

(Gijón, 1972) Igor publicó su primeras historietas en varias publicaciones asturianas como EL LLAPICERU. Fan incondicional del trabajo de **Goscinny** y **Uderzo**, **Winsor McKay** y **Bill Watterson**, sus páginas se encuentran en un punto intermedio entre la taimada inocencia de **Pablo Velarde** y la incontinencia gráfica del genial **Franquin**. **Igor** ha estudiado Bellas Artes y se gana la vida recorriendo el mundo con el grupo de *folk* asturiano **Felpeyu**. En estos momentos prepara un proyecto para Kactus Comics, la aguerrida editorial independiente que dirigen **Javí Rodríguez** (*LOVE GUN*) y **Andrea Parissi**, también editores y co-creadores junto a **Igor** de *ANSELMO ENSOMBRAS*, un *comic book* creado para la 34 edición del Festival de Cine de Gijón. En SBRINDOLÍN, la revista teórica sobre historietas que coordina **Parissi**, **Igor** publica una página protagonizada por una de sus últimas creaciones: el simpático Little Memo.

DAVID MUÑOZ

Nacido en Madrid en 1968, **David Muñoz** acumula títulos académicos (Bellas Artes) y galardones en concursos de Historieta. Hiperactivo trabajador y amante apasionado de los tebeos, redacta artículos sobre literatura para revistas de cine, escribe libros sobre grupos de *rock* y *LA GUERRA DE LAS GALAXIAS*, entrega regularmente artículos sobre *THE MAXX* a World Comics, dinamiza proyectos de diversa índole, teje una red de contactos con dibujantes de toda la península, forma parte del consejo editorial de Malasombra, insufla sangre y vida a las páginas del U y cada día se involucra en un mareante torbellino de nuevas actividades. Aunque como dibujante posee una sólida base pictórica y un talento notable (como atestigua su colaboración con el espectacular y llorado *fanzine* EL PERRITO PILOTO), **Muñoz** ha decidido orientar su carrera viñetera hacia las labores de guionista. Como tal, ha publicado *CAJA DE RUIDOS*, con dibujos de **Eduardo Alvarado**, y *LA RIÑONERA DE CHEWBACA*, ilustrado por **Luis Bustos**, ambas editadas por Malasombra. Precisamente **Luis Bustos** es su colaborador más estrecho, con el que ha realizado *RAYOS Y CENTELLAS*, título de superhéroes del que Camaleón Ediciones publicó una primera miniserie de tres números en 1996 y del que en breve se pondrá a la venta un *ESPECIAL MAMPORROS*. Actualmente, y de nuevo con **Bustos**, su inseparable pareja artística, está enfrascado en la preparación de un proyecto titulado *HOUDINI*.

JUAN FRANCISCO DEL PERAL PINEDA

(Elche, 1968) **Pineda** descubrió los tebeos gracias a Bruguera y los álbumes de *ASTERIX* y *TINTÍN*. Más tarde serian *CORTO MALTÉS* y TOTEM los encargados de reavivar su interés por la Historieta. Dibujante autodidacta, aprendió a iluminar con el *ALACK SINNER* de **Muñoz** y **Sampayo** y a construir la anatomía de sus personajes con el *ARZACH* de **Moebius**. Después de pasar un tiempo sin dibujar, empezó a experimentar con técnicas y estilos nuevos y ganó algunos concursos, entre los que destacan los de Elgoibar, Cornella de Llobregat o el Jóvenes Creadores de Madrid. Su rotundo dibujo y sus peculiares historias pueden ser disfrutadas desde hace un tiempo en las páginas de la revista LA COMICTIVA, para quienes ha dibujado también un álbum en formato *comic book* que se editará próximamente.

¡CORAZON SALVAJE ES UNA OBRA MAESTRA!
ERABERHEAD ES UN CONAZO
ROBERT RODRIGUEZ UN GEMO
ESO SI, ESTAMOS DE ACUERDO EN QUE ASESINOS NATOS ES UN PEÑAZO...
¡NO ENTIENDO NADA!.. GYUP

EL BUENO DE CUTTLAS

CALPURNIO
COLECCIÓN
LA NEURONA FELIZ
EL PAÍS AGUILAR

¿Alguien habría imaginado hace unos años que EL PAÍS llegaría a recopilar en un solo volumen las aventuras de Cuttlas publicadas en su suplemento de los viernes EL PAÍS DE LAS TENTACIONES? Mientras otros compañeros de viaje como la Alicia internauta de **Max** se han tenido que contentar con una modesta edición independiente, el legendario icono *pop* creado por **Calpurnio Pisón** desafía sus orígenes *underground* desde un álbum impecablemente editado, publicado casi de forma simultánea al estreno en televisión (codificado, por desgracia) de su serie de animación. En este libro de más de cien páginas en blanco y negro y color y coña *warholiana* en portada, el intrépido bandolero minimalista pelea con los malos (ya sean estos extraterrestres, bandoleros mejicanos, miembros del Ku Kux Klan o los alumnos españoles de la Markrönigen Gymnasium School de Alemania), discute con su novia Mabel, hace amigos extraterrestres y muere dos veces (la primera en una de las secuencias más auténticamente épicas de la historia del *comic*).

Pero *CUTLASS* es mucho más que eso. La sencillez del dibujo de **Calpurnio** no le impide jugar con gracia e imparable desparpajo con todas y cada una de las convenciones y los recursos narrativos de la Historieta. Sin necesidad de escribir un sesudo texto sobre cuestiones metalinguísticas, el ex-*fanzinero* zaragozano ha convertido las páginas de *CUTTLAS* en un inapreciable catálogo de todas las formas habidas y por haber de hacer (y deshacer) tebeos. O, como dice Jim, el vaquero negro amigo de Cutlass, *"como siempre, convulsionando los cimientos del lenguaje gráfico occidental"*.

Además, es una risa.

Calpurnio Pisón y *CUTTLAS*, dos leyendas vivas de la galaxia Gutenberg.

David Muñoz

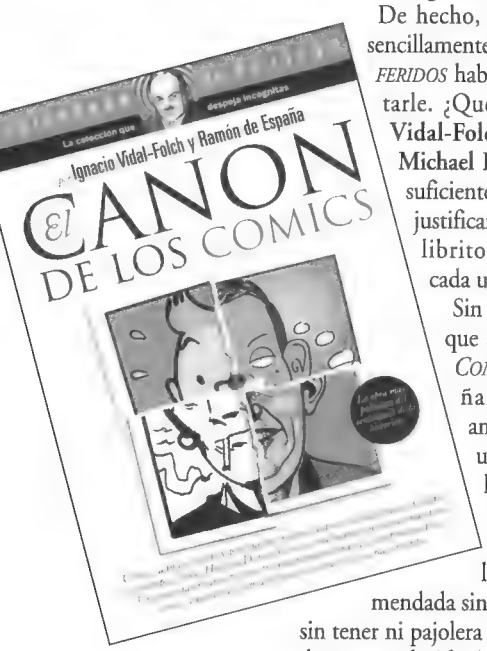
EL CANON DE LOS COMICS

IGNACIO VIDAL-FOLCH Y RAMÓN DE ESPAÑA
BIBLIOTECA DEL DOCTOR VÉRTIGO Nº7
GLÉNAT

Atrapados por un inesperado fervor evangelista, el crítico y guionista de *comics* **Ramón de España** y el también guionista y novelista **Ignacio Vidal Folch** (coautor con **Gallardo** de la obra maestra *ROBERTO ESPAÑA Y MANOLÍN*) han publicado un catecismo tebeístico para "lectores indocumentados" deseosos de abrazar la verdadera religión. Qué leer, por qué y cómo leerlo a un precio módico y en un formato aún más manejable que una Biblia de bolsillo.

Un libro como éste, que pretende provocar en el mundo del *comic* un revuelo semejante al desatado en el mundillo literario por la publicación de *EL CANON OCCIDENTAL* del critico norteamericano **Harold Bloom** (pretensión por otra parte bastante absurda, teniendo en cuenta cómo está el patio, pero, en fin, yo por lo menos voy a darles ese gusto...) tiene que ser abordado necesariamente desde dos puntos de vista. Por una parte los veintitantos mini-ensayos que incluye están lo suficientemente docu-

mentados como para merecer el interés de cualquier aficionado a la Historieta de inquietud mediana. El escasísimo número de textos publicados en castellano sobre autores de la talla de **Goscinny**, **Daniel Clowes**, **Yves Chaland** o **Charlier** juega en este caso a favor del "dúo dogmático" España\Vidal-Folch. Por mucho que a uno le repatee su falsa pose provocadora, es de agradecer que alguien se preocupe de escribir un texto sobre **Franquin** o el *SPIRIT* de **Eisner** que vaya un poco más allá del habitual recitado de lugares comunes.



De hecho, si este libro se titulara sencillamente *NUESTROS TEBEOS PREFERIDOS* habría muy poco que objetarle. ¿Que **Ramón de España** y **Vidal-Folch** creen que **Veyron** o **Michael Dougan** son nombres lo suficientemente importantes para justificar sendos capítulos en un librito de 150 páginas? Allá cada uno con su manías.

Sin embargo, en el prólogo que abre este *CANON DE LOS COMICS* los autores se empeñan en explicarnos el ambiguo criterio que han utilizado para seleccionar las obras comentadas. Al parecer se trata de aquellos *comics* cuya lectura puede ser recomendada sin reparos a ese lector que, sin tener ni pajolera idea de que es un tebeo, de pronto decide (?) dejarse caer por una tienda especializada y adquirir un volumen que podrá exhibir con orgullo al lado de "su biblioteca general de grandes obras de la literatura universal". Ese lector ideal busca, al parecer, "relatos coherentes (dirigidos a un público adulto) que no desmerecen de los logros de otros sistemas como la novela o la película". Por supuesto, según **España** y **Vidal-Folch** ese elevado criterio -absolutamente demagógico, ya que en ningún momento explican exactamente qué entienden por "tebeo adulto" o se definen los parámetros que utilizan para valorar la calidad de una obra de ficción, como si existiera un consenso universal sobre el significado de dichos términos- excluye automáticamente de la lista el *manga*, los clásicos americanos y los *comics* de superhéroes. Como no me es posible escribir un articulo de doscientos folios rebatiendo con todo lujo de detalles el descomunal número de despropósitos que se acumulan en las cinco páginas que ocupa el prologo\ pataleta, me limitaré a enumerar algunos conceptos básicos con la esperanza de que los lectores del U se animen a hacernos llegar sus propias conclusiones:

Como de costumbre, se sigue confundiendo *manga* con *BOLA DE DRAGÓN* y similares. ¿Cabría imaginar un texto parecido en el que se hablara con semejante desprecio de la *BD* francesa, el *comic* americano, los *quadrinhos* portugueses o, claro está, la Historieta española? (por cierto, la misma existencia de la gigantesca industria del Japón invalida una de las tesis que se defienden en el prólogo, aquello de que *"otros entretenimientos (...) relacionados con las nuevas tecnologías"* han desplazado a la Historieta de los gustos del lector adolescente). Al menos nos queda la tranquilidad de saber que **Ramón de España** y **Vidal-Folch** le sacarán todo el partido que merece a nuestra *Guía manga para no iniciados.*

Y, ¿qué tienen que ver entre sí estética o ideológicamente *WATCHMEN*, *WILDC.A.T.S* o los *X-MEN* aparte de estar protagonizados por individuos superpoderosos que visten mallas de colores? ¿Y a santo de qué la obra de **Segar** es menos "madura" que la de **Regis Franc**? ¿En qué se basan para incluir a **Pere Joan** entre los elegidos y olvidarse del equipo **Felipe Hernández Cava\Federico del Barrio** o del granadino **Joaquín López Cruces**? ¿En qué datos se apoyan para deducir que la culpa de la desaparición del *comic* francobelga de los estantes de nuestras librerías se debe a la proliferación de *mangas* y *comic-books*? ¿Por qué siguen empeñados en creer que los potenciales lectores de *comic* "adulto" no preferirían leer obras de genero similares a las que consumen habitualmente en cine y

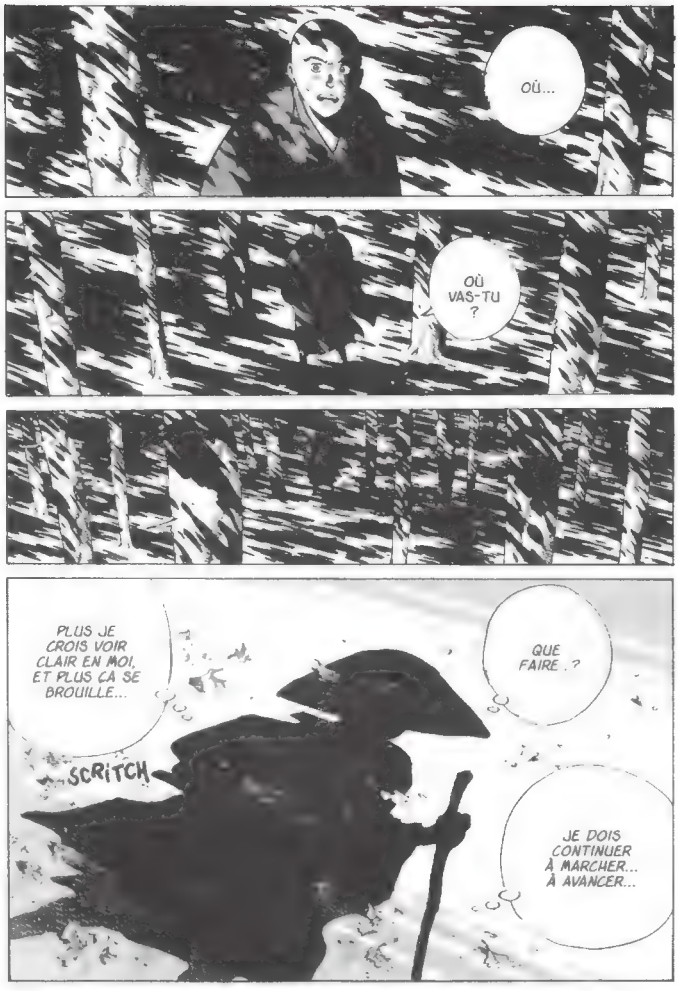
• Probablemente resulta más interesante leer ahora los guiones del **CAPITÁN BRITANIA** que escribió **Alan Moore** para **Alan Davis** entre los años 1982 y 1984 que en el momento de su publicación seriada en las páginas de las revistas inglesas THE DAREDEVILS y THE MIGHTY WORLD OF MARVEL. Aunque se trata de una obra de aprendizaje y el trabajo de los dos **Alan** aún está lejos de encontrarse a la altura de lo que ambos serian capaces de dar de si en un futuro inmediato, en las primeras aventuras del fundador del supergrupo mutante Excálibur se encuentra el embrión de los momentos más épicos de *MIRACLEMAN* o *SWAMP THING* (para el lector

televisión? (me resulta imposible imaginar a un lector totalmente ajeno a las Historieta "peleándose" con los indigeribles textos de apoyo de *BLAKE Y MORTIMER* o a un *fan* de **Pérez Reverte** enfrascado en la lectura del último *EIGTHBALL*).

Por último, ¿a qué viene tanto empeño en "dignificar" una fórmula narrativa que funciona de acuerdo a códigos propios estableciendo constantes comparaciones con su primos lejanos cinematográficos y literarios? ¿Cómo es posible que se intente establecer una jerarquía cualitativa basada únicamente en el país de origen de la obra valorada?. ¿No serán **Ramón de España** e **Ignacio Vidal-Folch** los primeros en menospreciar el medio historietístico?

Y, por favor, si alguien conoce a uno de esos lectores que, según **Ramón de España** y **Vidal-Folch**, es capaz de tirar un tebeo recién comprado a la papelera después de leerlo en el metro, que nos escriba corriendo.

David Muñoz
(en solidaridad con los "críticos adolescentes granujientos y ligeramente retardados")



IKKYU
HISASHI SAKAGUCHI
GLÉNAT

Parece que el *manga* está en nuestro país condenado a ser identificado con argumentos hiperviolentos, personajes de cabezas superlativas o pechos titánicos y con una especie de infantilismo mal curado que acabaría resolviéndose en fascismos varios e idiocia extrema. Sin negar que mucho hay de todo eso en el material que llega a los kioscos (por no hablar de la mayor parte de los productos miméticos que surgen del *fandom* más profundo), empieza a hacerse imprescindible una campaña de desagravio para con un medio del que apenas nos ha sido desvelada la mínima (aunque muy ruidosa, sí) punta del iceberg. Hay en Japón, que nadie lo dude, obras y autores poco amigos del fuego de artificio y el consolador de fantasía, incluso dentro de eso que puede calificarse como *mainstream* (si bien por allí no están tan ugclaras las divisiones, y algunas de las mejores y más rompedoras obras se publican en multitudinarias revistas de género). No es este lar ni momento para extendernos en una lista de nombres y títulos que, por otra parte, aún no acabamos de completar, pero sirvan las siguientes líneas en torno a la edición francesa de *AKKANBE IKKYU* como reflexión sobre un medio del que aún lo ignoramos casi todo, pese a quien pese.

mas empollado es fácil reconocer las constantes estilísticas que ya no les abandonarían a ambos durante el resto de sus carreras). Borrador imperfecto de futuras intenciones o no, este ARCHIVOS X-MEN es también un tebeo de superhéroes emocionante, melodramático y excesivo que (salvo los indigeribles primeros episodios firmados por **Dave Thorpe**) se lee -y se disfruta- del tirón. La excelente edición de Forum incluye las portadas originales, páginas de bocetos y un par de textos firmados por **Alan Davis**, recogido todo ello de la reciente reedición en forma de miniserie por parte de Marvel.

- Otro libro (librito en este

Aparecida en Japón entre los años 1993 y 1995, esta biografía del muy célebre (parece) monje budista Ikkyu constituye uno de los ejemplos más emblemáticos de que también por allí se hace una Historieta meditada y compleja. De la mano del excelente narrador que fue **Hisashi Sakaguchi** conocemos la vida del niño Shûken, que ingresará en un monasterio budista para convertirse en el joven Shójun, que a su vez recibirá de uno de sus maestros el nombre ya definitivo que sirve de título a la excelente edición francesa. El tono del relato es intimista y cercano, el peso siempre del lado de los personajes: sus conversaciones, sus gestos más pequeños. Sin perder de vista, por supuesto, la minuciosa reconstrucción histórica (que, pese a su importancia, nunca ocupa un primer término: ahí está siempre, como telón de fondo, sin interferir la narración, sin desvirtuar con una indigestión de documentación la dimensión puramente lúdica de la obra). Resulta curioso comprobar cómo el autor va dosificando los datos imprescindibles sobre la época (política, situación económica, relaciones con China, idiosincrasia de los diferentes templos...), bien merced a breves textos impersonales o a través de las conversaciones casuales de los campesinos o los propios monjes, pero siempre de manera que la información se integre en la historia en el momento adecuado, nunca antes o después, y nunca de manera artificial.

En lo plástico, el talento de **Sakaguchi** brilla con todo su esplendor en esta obra: la línea delicada y nerviosa, el trabajo de tramas, la mancha crispada y compleja... El realismo estilizado del dibujo tradicional japonés (el delicioso costumbrismo, la poesía del paisaje, la composición elegantísima) se da la mano con el lenguaje del *manga* (Historieta, al fin) en un trabajo de maneras clasicistas que aprovecha hasta el último resquicio las posibilidades expresivas de la narración gráfica. (Por supuesto, las convenciones se nos siguen antojando, a veces, ajenas: el tratamiento del tiempo, la verticalidad de la puesta, un cierto hieratismo difícilmente asimilable por nuestra cultura visual. Y, sin embargo, resulta sorprendente lo cerca que las páginas de *IKKYU* están de los mejores trabajos de **Hermann**, por ejemplo. Por la fluidez del montaje, por la extraordinaria sensación de libertad formal que cada plancha respira.)

Hisashi Sakaguchi nació en Tokio en 1946. A los 17 años ingresó en los Estudios Mushi, donde trabajó para el gran **Osamu Tezuka** (el maestro de maestros, lamentablemente inédito en nuestro país) en series como *TETSUWAN ATOM* o *JUNGLE TAITEI*. En 1969 dejó la animación para dedicarse a tiempo completo a la ilustración y la Historieta. En 1984 comienza a seriar en la revista MONTHLY COMIC TOM su primera gran obra, *ISHI NO HANA*, (más de 1.400 páginas), sobre un partisano que lucha en la vieja Yugoslavia contra la ocupación nazi durante la II Guerra Mundial. Luego vino *VERSION* (cuyo primer tomo ha aparecido serializado en formato *comic-book* de mano de Glénat-España), una compleja aventura de ficción científica con la inteligencia artificial como telón de fondo. Por fin, entre 1993 y 1995 aparecen las distintas entregas de *AKKANBE IKKYU*, la que muchos consideran su obra maestra, de la que Glénat-Francia ha publicado hasta ahora dos espléndidos volúmenes (a los que habría que reprochar únicamente la rotulación de determinados textos de apoyo, ilegible, en el primero; el error se subsanó para el segundo, señal de que alguien se fija y hasta piensa. Allí, al menos). **Sakaguchi** murió de un problema cardíaco el 22 de diciembre de 1995, en lo más alto y fructífero de su carrera y de sus capacidades artísticas. Resulta lamentable que en nuestro país únicamente conozcamos una mínima parte de su obra. Su ausencia nos hace, sin duda, más pobres.

francisco naranjo

caso) con interés arqueológico añadido es la primera entrega del **TEATRO MANGA** de **Akira Toriyama**, oportuna recopilación de los primeros trabajos del creador de Son Goku & Co. comentadas por el propio autor. Cinco proyectos fallidos, casi cinco bocetos de lo que luego serían *DRAGON BALL* o la magistral *DR. SLUMP* que comparten con sus obras más conocidas ese escatológico sentido del humor que tan buen resultado le daría al *sensei* **Toriyama** al narrar las aventuras de la niña robot Arale, plantamientos surrealistas que rozan el absurdo y chistes tontorrones que arrancarán la carcajada del público infantil al que están diri-

EL OCTAVO DÍA II
DANIEL TORRES
NORMA EDITORIAL

Bajo el definitivamente tosco título de *El Octavo Día II* (ya, ya sé que no iba a llamarse *El Noveno Día*, pero desde luego lo de los dos palitos es impropio de alguien que siempre ha destacado por sus nombres elegantes) se esconde la última oferta de uno de nuestros grandes autores, uno cuya influencia y relieve sólo se pueden comparar a los de **Max**, **Gallardo** y **Prado**. Parece que últimamente no está de moda acordarse de **Torres**, a pesar de que suyo es uno de los mejores álbumes jamás publicados en España, *La Estrella Lejana*, y me pregunto si la razón estará sólo en su escasa productividad (la primera parte de *El Octavo Día* se publicó en abril de 1992, nada menos), aunque éste es un rasgo compartido por casi todas nuestras figuras, expulsadas del *comic* a golpe de hambre. Presentadas mis credenciales como admirador de **Torres**, a quien considero capaz de vencer en duelo singular a casi cualquier dibujante con un brazo atado a la espalda, he de reconocer con resignación que *El Octavo Día II* parece hecho, efectivamente, con un brazo atado a la espalda. No quiero decir que sea un fracaso, pero la mitad de **Torres** es la mitad de infinito.

En palabras del dibujante valenciano, *El Octavo Día "trata de dos personajes, uno de los cuales le cuenta historias al otro. Se deduce que hay un contrato entre ellos. Viven en un mundo metafísico, una mezcla de arquitecturas de Piranesi y de los cuadros de Chirico, con todas esas máquinas enormes : es un mundo que no se sabe muy bien si está construyéndose o destruyéndose"* (El Maquinista nº 3, mayo/junio de 1991). El cuentista es el Diablo, y el oyente es Dios, por lo que entramos en terreno abonado para interpretaciones y exégesis a discreción, un terreno en el que no voy a meterme por bien de mis lectores (de nada). En cuanto a las historias que son contadas, **Torres** habla de ellas como *"un homenaje a lo que me ha formado como contador de historias: los géneros, entendidos ampliamente, tanto en el cine, como en la novela, pasando por la historieta. Era una cuenta pendiente que tenía con mi pasado, conmigo mismo, con mi formación"* (*Daniel Torres: Historietas-Ilustraciones*, 1992). La primera cuestión que se plantea el lector al enfrentarse con una lectura edificada sobre este artificio narrativo es: ¿qué tiene más peso, la secuencia de Dios y el Diablo, o las historias individuales? ¿Cuál es de verdad la historia esencial de *El Octavo Día*? En los primeros pasos de la obra, el mismo **Torres** confesaba no tenerlo claro, lo cual habla del elevado

componente intuitivo y azaroso que anima su trabajo, a pesar de que superficialmente tienda a identificarse el "método **Torres**" con una laboriosidad casi mecanicista, como si el esfuerzo en la documentación estuviera reñido con el abandono a lo imprevisible. En cuanto a la respuesta a la pregunta, hay que decir que, pasados dos álbumes, todavía sigue siendo incierta. Si acaso, parece diluirse cada vez más el diálogo Diablo-Dios como tema con entidad propia para derivar hacia mera excusa comercial (lo de "comercial", por favor, sin énfasis peyorativo). Por lo que respecta al "homenaje a los géneros", la verdad es que la palabra clave parece "ampliamente". Más que diferentes géneros, cada historia evoca diferentes momentos históricos, que a veces rozan algunos géneros universales : los piratas (en el primer volumen), o en éste el cine negro y el *western*. Quizás lo que realmente haya querido homenajear **Torres** haya sido la eterna vocación narradora de la humanidad.

El contenido de esta segunda entrega es de cuatro historias, al igual que la primera. En aquélla había un tono de violencia multitudinaria, de jaleo grandioso, y en gran medida los relatos parecían apuntar una trascendencia universal, como si fueran instantáneas tomadas en momentos de crisis de los ciclos históricos. Ahora, sin embargo, la omnipresente violencia es mucho más concreta, pero no menos cruel. Las cuatro historias presentadas en *El Octavo Día II* son tragedias, mucho menos ruidosas que los tumultos del primer álbum, pero mucho más desesperanzadoras también. Al mismo tiempo, un romanticismo tristón da a estas viñetas una sombra estremecedora que no era tan fría antes.

"Negro es el Invierno" es una historia *borgiana* repleta de los exquisitos diálogos que **Torres** siempre sabe escribir, demostrando un oído literario sobradamente adiestrado. Alegórica fabulilla de un emperador chino que quería poseer el futuro a través de la ficción y del fatal amor de su hija con el hijo de su escritor predilecto, en cierta manera se empareja con *"Pictura Est"*, que cierra el álbum recuperando una vez más al fantasma de **Borges** (vía *El Nombre de la Rosa*) y sus obsesiones lingüístico-metafóricas en una abadía medieval donde conviven monjes que pintan Apocalipsis semióticos y príncipes condenados al ostracismo. *"La Balada de Rosa de España"* es un vodevil del *Far West* que lleva al paroxismo el refinado engranaje narrativo que maneja **Torres**, articulando la historia en tres planos : lo que cuenta el Diablo a Dios; la comedia que se representa en el teatro de una de las incipientes poblaciones de colonos americanos y la historia real en la que se basa esa zarzuelilla. *"La Piel del Cazador"* ofrece un paseo por el cine negro de los años 40 que acumula tópicos y homenajes a los rasgos y figuras (**Edward G. Robinson**, **Lauren Bacall**) del género, y que es tal vez lo más decepcionante del álbum, con sus cansinas exposiciones sobre "el alma del cazador" y otros clichés gastados. Si hay una intención irónica en *"La Piel del Cazador"*, no me extraña que se me haya escapado, ya que el cuento carece de nervio y desprende ese tufillo rancio de las cosas que se terminan porque ya es demasiado tarde para echarse atrás. No ocurre lo mismo con *"Negro es el Invierno"*, que a pesar de cierta blandura gráfica (estoy pensando en concreto en los dos enamorados juveniles) vibra grandioso y universal, ni con *"La Balada"*, que silba poética y trota con desparpajo y ligereza. La prometedora *"Pictura Est"* se frustra deliberadamente cuando soñaba con un final mejor que una sorpresa suave.

En parte, revolotea sobre este álbum la noción de que lo prolijo del detalle es una carga excesiva para unas anécdotas que, en esencia, tampoco son tan interesantes. Quizás unas ropas tan ricas merecían mejores señores para llevarlas, y si bien algunas historias tienen más talla que otras, teniendo en cuenta que sólo se trata de cuatro, y que no todos los días se publica una obra del creador de Roco Vargas, el banquete sabe a poco. Detestaría que ésta fuera una de esas reseñas catalogadas simplonamente como "negativas", como si se hubiera estampado un lúgubre sello sobre ellas, porque *El Octavo Día II* no merece el desdén (y espero que el III no tarde otros cua-

gidas y la sonrisa de los adultos menos quisquillosos (un ejemplo: En *"Su nombre es Chobit"*, el atontado poli de pueblo protagonista se traga por error a su diminuta colega extraterrestre y... No, mejor lo leéis; sólo os adelanto que la cosa se soluciona gracias a un potente jarabe contra el estreñimiento).

• El número 24 de la interesante colección de tebeos El pregonero, **Locus de Barna**, recopila las páginas de historieta que escribió **Sonia Delgado** y dibujó **Bartolomé Seguí** para la Guía del Ocio del periódico El País hace tres años. Veintitantas historias protagonizadas por un pequeño grupo de convincentes personajes

tro años), pero si no podemos esperar la genialidad de **Daniel Torres**, entonces ¿de quién? Aunque claro, poco margen de maniobra les queda a él y a los otros tres gigantes cuando se ven obligados a refugiarse en el relato corto, y eso si les da el capricho y la ilusión de dejar las ilustraciones y perder algo de dinero dibujando tebeos.

Trajano Bermúdez

TERMINAL CITY
DEAN MOTTER/MICHAEL LARK
DC COMICS

La sorpresa que DC se tenía guardada para esta temporada era *TERMINAL CITY*, una serie limitada de 9 episodios publicados entre julio de 1996 y marzo de 1997 que ha disfrutado de tal éxito de crítica y público que ya se ha programado su secuela, *AERIAL GRAFFITI*, para el verano de este mismo año. Comparada rápidamente con *WATCHMEN*, quizás por la cartesiana limpieza que ordena sus páginas, *TERMINAL CITY* guarda algunas semejanzas superficiales con el famoso título de **Alan Moore** y **Dave Gibbons**. Al igual que en *WATCHMEN*, estamos ante una obra de protagonismo coral; el cuidado del entorno y el detalle son también casi agobiantes; pero el mayor parecido reside en que, como *WATCHMEN*, *TERMINAL CITY* elige como punto narrativo presente el momento en el que se van a resolver los destinos de un puñado de viejos héroes que arrastran un equipaje de antiguas y amargas historias y cuyas vidas habían entrado en una especie de degradante letargo desde que empezó su declive. Y se acabaron las comparaciones con *WATCHMEN*, que *TERMINAL CITY* no guarda deudas apreciables con aquélla, ni sus protagonistas son superhéroes.

Concebido por el poco prolífico guionista **Dean Motter** (*MISTER X*, *THE PRISONER*), y dibujado por **Michael Lark** (*SHADE THE CHANGING MAN*), *TERMINAL CITY* es un proyecto enormemente ambicioso que germina a partir una estética retro-futurista, palabreja que utilizo para definir lo que **Motter** describe como la visión del futuro que se tenía en los años veinte y treinta, una visión no muy distinta de la que se puede encontrar en el Babylone de **Daniel Torres**. Definido el paisaje, que de hecho es el origen de la obra y establece el tono general de melancolía y esperanzas truncadas, **Motter** procede a poblarlo de personajes.

El núcleo de la trama lo soportan cuatro héroes escapados directamente de las páginas de los *pulp*, desechos de Doc Savage, la Sombra y Bill Barnes. Cosmo Quinn, la

que repasan con humor la actualidad cultural catalana de aquellos momentos. **Seguí** es un excelente historietista que, a cuenta de vete a saber que caprichos del mercado, no ha llegado a ocupar el lugar que le corresponde entre las preferencias de los aficionados a este tipo de material. Su dibujo, a medio camino entre la libertad formal del MADRIZ y la línea clara, merece estar al servicio de proyectos con mayor proyección comercial. Mientras tanto tendremos que conformarnos con este *LOCUS DE BARNA*, un tebeo simpático, resuelto con un oficio envidiable y, encima, barato.

• **UN MUNDO EXTRAÑO** es el titulo de la

Mosca Humana, ahora limpia ventanas en los rascacielos. Se hundió en la miseria cuando tenía el mundo a los pies por culpa de la electrocaína. Monty Vickers, encantador y sofisticado aventurero, traía a la ciudad animales maravillosos de los cuatro confines del mundo. Desapareció en circunstancias extrañas y su "Zoo Evolutivo" pasó a manos de su sospechoso socio, DiMappe. Kid Gloves era el boxeador más importante del mundo hasta que se le calumnió con la revelación de que sus victorias habían sido amañadas y cayó en desgracia. Eno Orez, el Hombre de las Mil Caras, asombraba en todos los escenarios del planeta, pero una tragedia personal acentuó sus problemas de personalidad (invertido, su nombre se lee "Cero Uno") y le hizo cambiar drásticamente de carrera. Las cuatro grandes figuras, al igual que otras, vieron comenzar su declive al tiempo que nuevas formas de entretenimiento eclipsaban el poder de fascinación de los viejos artistas. Sus tristes destinos, cargados de secretos y cuentas pendientes, darán un drástico paso hacia la resolución en mitad de una maraña de afanes humanos que tienen como centro el colosal edificio de Los Brazos de Hércules. En esta construcción, verdadero corazón de Terminal City, se apelotona un denso reparto de secundarios: Micasa y Sucasa, una austera pareja que son como trasunto de los tintinianos Hernández y Fernández; Jezebel, camarera que trabaja en el bar de los Brazos de Hércules, y Charity, la propietaria de ese bar y ex-novia y ex-representante de Cosmo; la Dama de Rojo, enigmática y muda justiciera; el amnésico Hombre de la Maleta Misteriosa; Big Lil, una capo mafiosa enana y albina; Bonnie Bergman, la muchachita provinciana que acude a buscar en la ciudad un futuro que ya no existe; el exasperado conserje cibernético de los Brazos; el botones humano de los Brazos, atribulado por la sobrecarga de trabajo; el capitán Habib, serio y concentrado en su misión secreta; el maquinador Nero Black, que tira de todos los hilos, legales o no, en la gran urbe... pero estos son sólo algunos de los personajes que ofrecen perfectamente detallados **Motter** y **Lark**, con un exceso de generosidad que casi provoca el empacho y apabulla por lo inusitado.

Poniendo el acento en unas peripecias, y mirando más de soslayo otras, los autores realizan una nada discreta exhibición de recursos, tanto gráficos como literarios, utilizando varias voces narrativas y una frialdad en la puesta en escena que congela la mirada y entumece el espíritu. Una frialdad, tal vez, excesivamente perfecta y distanciadora.

Motter sabe muy bien lo que se trae entre manos, y ha tenido la fortuna de contar con un dibujante que se confirma como de primerísima magnitud, capaz de detallar con milimétrica severidad caracteres y escenarios, y de resultar al mismo tiempo espléndidamente comedido. Pero a **Motter** quizás no le beneficie tanto talento. Él mismo reconoce que a veces se pasa de listo. *TERMINAL CITY* resulta por momentos demasiado intelectual. Aunque es obvio que toca teclas emotivas (el nostálgico juego de los héroes crepusculares que reaparecen para el último asalto una vez purgadas las culpas de la Edad de Oro ya perdida), lo hace de una manera demasiado racional, demasiado calculada, casi gimnástica. Como un tebeo de *TINTÍN*, *TERMINAL CITY* despliega una belleza pluscuamperfecta, geométrica, intachable, carente de barro, fisuras y oquedades, y puede que ése sea el motivo de que ni siquiera en sus momentos más intensos me sea posible olvidar el natural desapego con el que el lector se enfrenta a su lectura. No obstante, *TERMINAL CITY* es mucho más que la vanidosa obra de un chico brillante. Es incluso lo suficientemente brillante como para pasarlo muy bien, para percibir temas y detalles dignos de comentario, para reconocer una estatura muy por encima de lo normal, y para hacerme volver a por más este verano. Pero no, por ejemplo, para hacerme llorar o reír.

Trajano Bermúdez

antología de historias cortas del dúo **Mezzo y Pirus** que ha publicado La Cúpula dentro de su línea de *comic-books* Brut. En *KILLERS*, su anterior Brut, los autores de las serie *LOS DESESPERADOS* se decantaban por una revisión posmoderna muy poco convincente de los tópicos mas socorridos de la novela negra. Afortunadamente, las inquietantes historias de *UN MUNDO EXTRAÑO* se mueven en un morboso terreno fronterizo entre el policiaco crepuscular y los pantanosos arrabales emocionales del realismo sucio con un resultado mucho mas interesante. Un buen *comic* al que sólo cabe ponerle una pega: ¿Realmente no se podría haber editado en un for-

click
SIGUE ESTANDO BUENA
CALMA, FROHIKE YA HA PASADO LO SUYO
AH, VEO QUE RECUERDAS NUESTROS NOMBRES, MULDER ¿NOS RECUPERAMOS?
AÚN HAY BLANCOS, BYERS LA PALABRA "ROSEBUD" ME DICE ALGO, PERO NO CONSIGO SITUARLA
ESPERA. ¿QUÉ SABÉIS DEL GAS? ES CONFIDENCIAL.

THE X-FILES
STEFAN PETRUCHA/ CHARLES ADLARD
GLÉNAT

No nos vamos a poner a explicar a estas alturas qué es *EXPEDIENTE-X*, quién es **Chris Carter** o el increíble y mimético éxito del que la serie de televisión goza en nuestro país, muy a pesar de Tele 5, que se empeña en que la aborrezcamos. Esas labores se las dejamos a EL PAÍS DE LAS TENTACIONES, para que instruya a sus despistados lectores.

Pero el tebeo... el tebeo es otra cosa. Según la revista WIZARD, el número 1 de esta serie ha sido durante varios meses lo más buscado bajo el sol después de la piedra filosofal. Este tipo de noticias y la fama de la serie dispuso que se dispararan las expectativas entre los incautos *fans* hispanos de las aventuras de Mulder y Scully. Y ya está aquí, ya han desembarcado en España los tebeos de marras. Y ahora que los tenemos en nuestras manos, se abren varios interrogantes, muy dignos de la serie: ¿Esto lo han hecho manos humanas? ¿Tan desolado está el panorama norteamericano que esto llama la atención? ¿Tanta es la potencia de la serie que, aparezca lo que aparezca con el título *EXPEDIENTE X* se va a vender como churros? Y es que el supuesto éxito de este tebeo es tan incomprensible para el que suscribe como la popularidad de las telecomedias de Antena 3.

Antes que nada, y para mejor comprensión de lo que sigue, se ha de decir que este tebeo cuenta con el beneplácito, la bendición y el visto bueno del mismísimo **Chris Carter**, quién sabe por qué.

Por ser lo que más llama la atención y antes salta a la vista, hablemos en primer lugar del dibujo. ¿Cómo se podría describir esto? El problema que han tenido siempre las adaptaciones al *comic* de películas o series de televisión es que los dibujantes se han visto obligados a retratar fielmente a los protagonistas y ahí el estilo se les dislocaba, se retorcía, cantaba que daba gusto, convirtiendo una adaptación de una película de éxito en un fascinante, de modo malsano, desfile de rarezas a pesar de estar hecha con la mejor voluntad del mundo (compruébense, por ejemplo, las adaptaciones de *STAR TREK* recientemente publicadas por Planeta). El caso de **Charles Adlard** no parece

mato un poquito más grande?

• Una última recomendación: en estos momentos se esta saldando en librerías especializadas (por el ridículo precio de 200 ptas.) la colección de álbumes Misión Imposible de la desaparecida Editorial Complot, un colección imprescindible dirigida por **Joan Navarro** que permitió que a mediados de los 80 se editaran joyas del calibre de *PEPITO MAGEFESA* del gran **Gallardo** o los mejores trabajos de **Mique Beltran**, **Keko**, **Tha**, **Daniel Torres**, **Max**, **Garcés**, **Mariscal** o **Martí**. ¿A qué esperas para comprártelos todos?

David Muñoz

éste, sin embargo. Más bien parece pura y simple incompetencia. Tal y como le ha quedado la cosa, parece que al darse cuenta de que ni Mulder ni Scully se iban a parecer a los de carne y hueso, decidió quedarse a medio camino (tampoco era cuestión de ponerse a borrar ahora que ya había hecho media cara) y añadirle su toque personal, que consiste en colocarles a sus persoanjes enormes narices (¡Mira, como **Forges**!) y una pronunciada asimetría facial, con lo que consigue un cierto aire verdaderamente sobrenatural. Por lo que respecta a la composición y el diseño de página, en fin, "¿No querrás además que me lo curre, no?" debió decir **Adlard** al estupefacto editor de Topps. Total, que del estupendo y aparentemente curradísimo diseño de producción de la serie de televisión nos quedamos en el tebeo con luces crepusculares, despachos cerrados y muchos, muchos pases de diapositivas.

El guión de **Stefan Petrucha**, en cambio, no desmerece en absoluto del dibujo, no vaya a ser que el tono general se resienta. El número 1 nos hablaba de la siempre socorrida profecía de Fátima con una profundidad digna de un programa de **Nieves Herrero**, el 2 y el 3 debían formar parte de los llamados en la serie de televisión "episodios mitológicos", ya sabéis, todo esto de la conspiración gubernamental, el Fumador y tal y cual. Pero cuando **Petrucha** alcanza verdaderamente el cénit de su ingenio es en la ambiciosa trilogía que forman los números 4, 5 y 6. Bajo el genérico título *"PÁJARO DE FUEGO"*, se desarrolla una ora incomprensible, ora cómica aventura que involucra a un investigador ruso, Mulder y Scully, pruebas nucleares en el desierto de Nevada, unos indios (ya, ya, El Navajo Sabe), un ente entre extraterrestre y místico y el mismísimo poder en la sombra, los-que-están-detrás-de-todo-el-tinglado, quienes, gracias a los ajustados retratos de **Adlard**, resultan tan ominosos como la mascota de Mimosín. Tal cúmulo de despropósitos acaba con la certeza de Mulder y Scully sobre que en realidad, no saben nada, convirtiéndose así en los agentes del FBI que menos casos han resuelto en la historia de la institución.

Con respecto a la edición de Glénat, sólo decir que está a la altura del tebeo. La traducción es verdaderamente pintoresca, con líneas auténticamente descollantes como: *"He echado de menos tus pases de diapositivas, Mulder. Es hermoso verte tan excitado."* (Scully a Mulder, nº 1, pág 4, viñeta 4. A saber qué diapositivas le estaba pasando Mulder a Scully), *"¡Ella cayó de la cabeza!"* (grita un señor en el nº 2, pág 13, viñeta 1), *"¡No volveré a ser víctima de tu angustia sentimental!"* (que le dice el teniente coronel Dunne a Mulder en el nº 3, pág. 21, viñeta 3) o *"Una breve autoridad"* (que es el título del episodio del número 6). La rotulación parece hecha en dos minutos y medio (¡La de los siete primeros números de una tacada!).

Con todo y con eso, lo mejor es la periodicidad. Desde la portada se nos insiste que es de periodicidad quincenal, aunque si fuera cierto ya deberían haber salido dieciocho números en lugar de los siete que se han publicado, dado que el número 1 salió en mayo pasado. Desde entonces, la aparición de los tebeos aprece ser como sigue: sale un número, meses después salen dos a la vez, pasa el monzón y salen otros dos. Un poquito más (digamos dos meses) y se publican otros dos. Mientras, nos juran y nos perjuran que sí, que esta vez se va a publicar quincenalmente (y por cierto, diga lo que diga en la portada, en los créditos interiores se asegura que es una "Publicación mensual de Ediciones Glénat España S.L.").

Lo más seguro, en cualquier caso, es que si eres *fan* de la serie, te compres los tebeos, de la misma manera que lo más seguro es que, si eres *fan* de la serie, dejes de comprártelos.

Y una pregunta final: si Mulder y Scully no han resuelto un caso en cuatro temporadas que lleva la serie, ¿cómo es que no los han echado ya a patadas del FBI?

gonzalo quesada

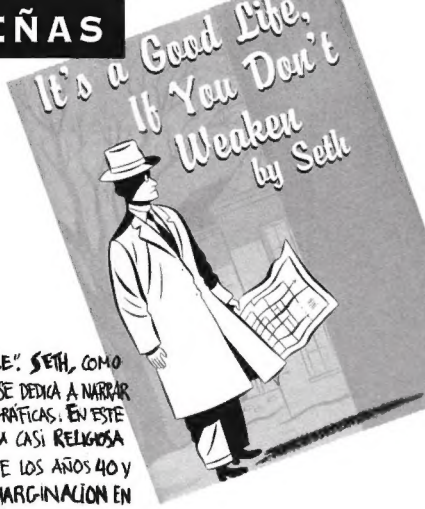
ARCHIVOS X-MEN: CAPITÁN BRITANIA.
Alan Moore/Alan Davis.
Forum, 1995 ptas.

LOCOS DE BARNA
Sonia Delgado/Bartolomé Seguí
El Pregonero nº 24,
250 ptas.

TEATRO MANGA
Akira Toriyama
Planeta-de Agostini,
1200 ptas.

UN MUNDO EXTRAÑO
Mezzo y Pirus
Ediciones La Cúpula,
250 ptas.

COLECCIÓN MISIÓN IMPOSIBLE
Editorial Complot
200 pts.

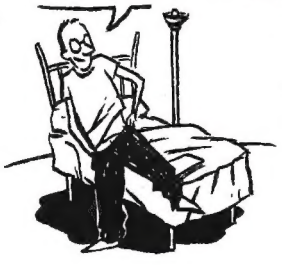


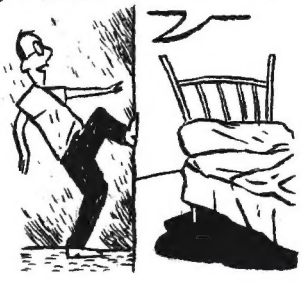
IT'S A GOOD LIFE
IF YOU DON'T WEAKEN
SETH
DRAWN & QUARTERLY

IT'S A GOOD LIFE, IF YOU DON'T WEAKEN DE SETH, HISTORIETISTA E ILUSTRADOR EN DRAWN & QUARTERLY AL LADO DE ARTISTAS COMO CHESTER BROWN O JOE MATT, ESTÁ DIVIDIDA EN 6 CAPÍTULOS Y UN APÉNDICE. EL ALBUM RECOPILA LAS HISTORIAS PUBLICADAS EN SU PROPIO TEBEO, "PALOOKA VILLE". SETH, COMO SUS COMPAÑEROS, SE DEDICA A NARRAR HISTORIAS AUTOBIOGRÁFICAS. EN ESTE CASO, SU BÚSQUEDA CASI RELIGIOSA DE DIBUJANTES DE LOS AÑOS 40 Y 50 Y SU PROPIA MARGINACIÓN EN UNA SOCIEDAD QUE LE HA SUPERADO...

TANTO TECNOLÓGICA COMO ESPIRITUALMENTE.
LA BÚSQUEDA DE UNO DE ELLOS, SIRVE COMO EXCUSA PARA EXPONER CON UNA FRANQUEZA, NO EXENTA DE LIRISMO Y AFÁN DE TRASCENDER, TODAS SUS OPINIONES Y SENTIMIENTOS HACIA SU...

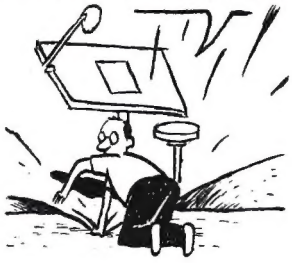
PROPIA EXISTENCIA.
EL RITMO SOSEGADO E INTROSPECTIVO DE LAS PÁGINAS, Y LA UTILIZACIÓN DE LOS SILENCIOS, DAN MAYOR VOLUMEN Y PESO A LA HISTORIA, QUE COMO LA VIDA MISMA, NO DESEMBOCA EN UN "CRESCENDO" EMOTIVO, SINO TODO LO CONTRARIO, EN UNA LINEALIDAD TAN INSULTANTEMENTE BRILLANTE COMO APROPIADA...





VISUALMENTE, SETH ESTÁ, SIN LUGAR A DUDAS INFLUENCIADO POR ESOS MISMOS AUTORES. CHARLES ADAMS, HERGÉ O SCHULZ. TODOS SE OCULTAN BAJO...

SU TRAZO. CON UNA ACERTADA ELECCIÓN DEL PAPEL (RECORDANDO LOS MAGAZINES DE LA ÉPOCA), EL DISEÑO, LA ROTULACIÓN, (INCLUSO EL OLOR DEL PAPEL Y LA TINTA) Y UNA EXTRAORDINARIA UTILIZACIÓN DEL BITONO, SETH DEMUESTRA ESTAR MUY POR ENCIMA DE LA MAYORÍA DE SUS COMPAÑEROS CONTEMPORÁNEOS.
IT'S A GOOD LIFE, IF YOU DON'T WEAKEN ES UNA OBRA EMOTIVA, CONTENIDA Y BRUTALMENTE SINCERA, DONDE TIENEN CABIDA EL DRAMA Y LA COMEDIA, DONDE UNO PUEDE REFLEXIONAR Y CASI... AL MISMO TIEMPO ESBOZAR UNA SONRISA DE COMPLICIDAD.
SETH TENSA HASTA LOS LÍMITES EL ARTE NARRATIVO COMO YA LO HICIERAN EN SU DÍA FEDERICO DEL BARRIO, BETO HERNÁNDEZ O DAVID MAZZUCHELLI (ENTRE OTROS...)



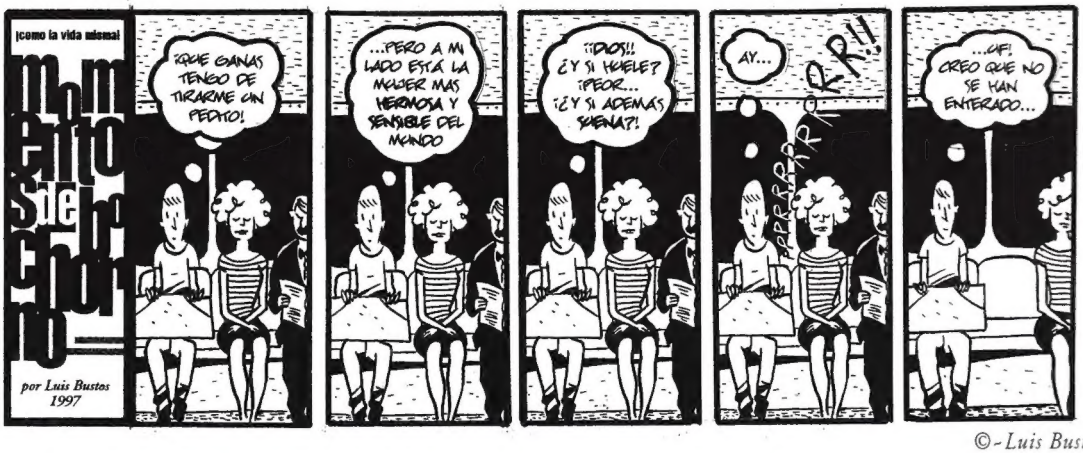
LUIS BUSTOS 1996

MEMORIA EN CAJAS 3
...SI SÓLO TUVIERA EL CUERPO BIEN CARGADO DE PIEDRAS... DILAPIDARÍA TU RECUERDO, HASTA QUE VOLVIERAS...
NO PUEDES, ME QUERRÁS SIEMPRE...
...PORQUE SABES QUE NO TE PERTENEZCO...

© - *Santiago Sequeiros*

KLR SMILE
SUFRO TERRIBLEMENTE EN LOS AVIONES - LE CONFESÉ A MI PSIQUIATRA - SIEMPRE PIENSO QUE HAY UNA BOMBA A BORDO.
ES UN CASO FÁCIL: LLEVE USTED MISMO UNA BOMBA. ASÍ, LA PROBABILIDAD DE QUE HAYA OTRA SE REDUCE NOTABLEMENTE.
DESDE QUE VIAJO CON CINCUENTA KILOS DE AMONAL, MI TEMOR CASI HA DESAPARECIDO.
JAVIER

© - *Javier Olivares*


¡como la vida misma!
Lo mismo de siempre
por Luis Bustos 1997
¿QUÉ GANAS TENGO DE TIRARME UN PEDO!
...PERO A MI LADO ESTÁ LA MUJER MÁS HERMOSA Y SENSIBLE DEL MUNDO
¡¡DIOS!! ¿Y SI HUELE? ¡PEOR... ¡¿Y SI ADEMÁS SUENA?!
AY...
PRRRRRRR!!
...UF! CREO QUE NO SE HAN ENTERADO...

© - *Luis Bustos*

EL PÚLPITO
...HA SIDO DIFÍCIL TOMAR ESTA DECISIÓN, PERO TRAS LA ESCISIÓN SUFRIDA ENTRE FULANO Y YO, QUE ME DEJÓ SOLO AL FRENTE DE NUESTRO POPULAR E INFLUYENTE FANZINE...
...ME HE DADO CUENTA QUE MIS CRÍTICAS CUANDO ESTOY DE BUEN HUMOR, SON ABSOLUTAMENTE IRRECONCILIABLES CON MIS CRÍTICAS CUANDO ESTOY DE MAL HUMOR...
NO...
...¡Y ASÍ NO PODEMOS SEGUIR!
POR TANTO, VOY A EDITAR DOS REVISTAS.
¡QUÉ SUERTE TENÉIS!
SEMPERENAVARRO

© - *F.P. Navarro & Jordi Sempere*

EL Nº5 A LA VENTA EN MAYO

Las Tinieblas

ARTE·9
SUCUMBE A LA TENTACIÓN
DOCTOR ESQUERDO, 6 28028 MADRID TLF/FAX (91) 402 96 08
HILARIÓN ESLAVA, 56 28015 MADRID TLF/FAX (91) 543 23 43
CRUZ, 37 28012 MADRID TLF/FAX (91) 450 02 63